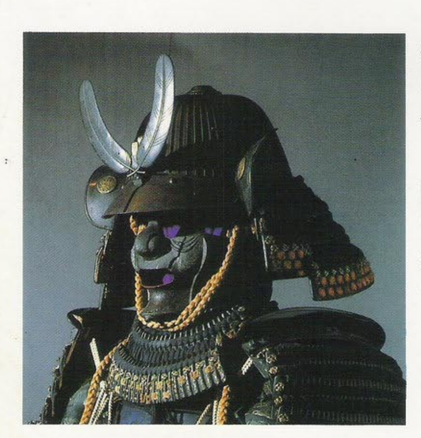
天下統一

亂世的霸者

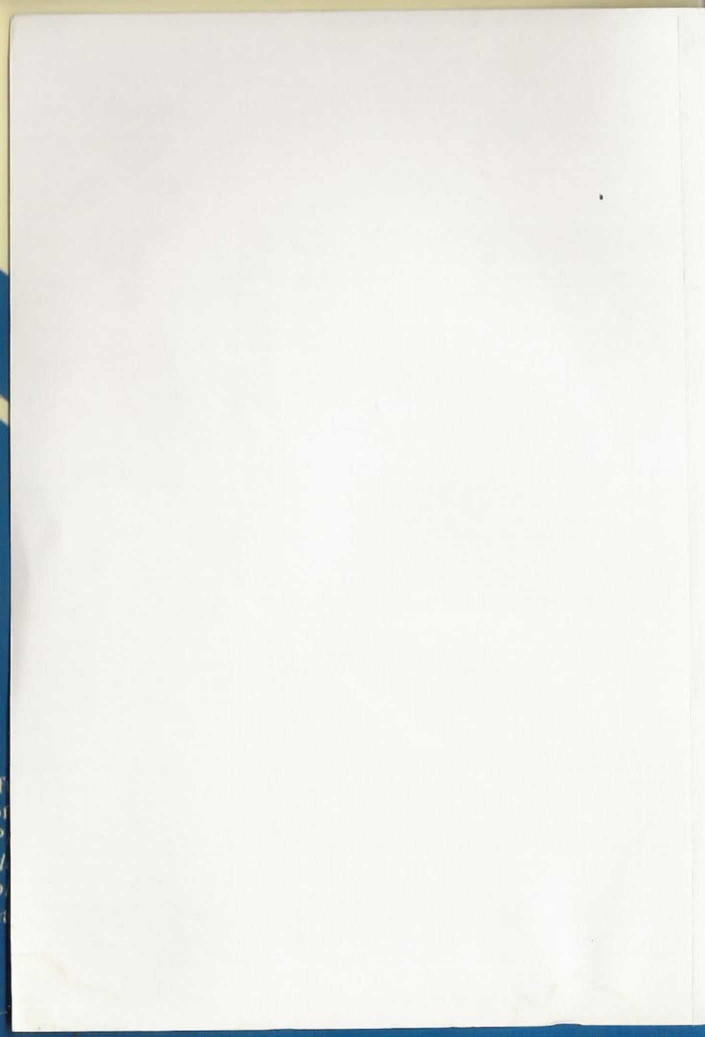


馳騁戰亂世界的各路英雄們

如今、皆在你的掌握中

戰國時代背景解説及戰術指南大詳介!!

華鍵攻略叢書SG010



天下統一

CONTENTS

■第一章　體系篇 ……………………………… 5

■第二章　技巧篇 ……………………………… 31

■第三章　窺視天下的十二武將們 ……………………… 55

■第四章　四海的統一完全取決於將領　初期配置好的武將們 ……………… 81

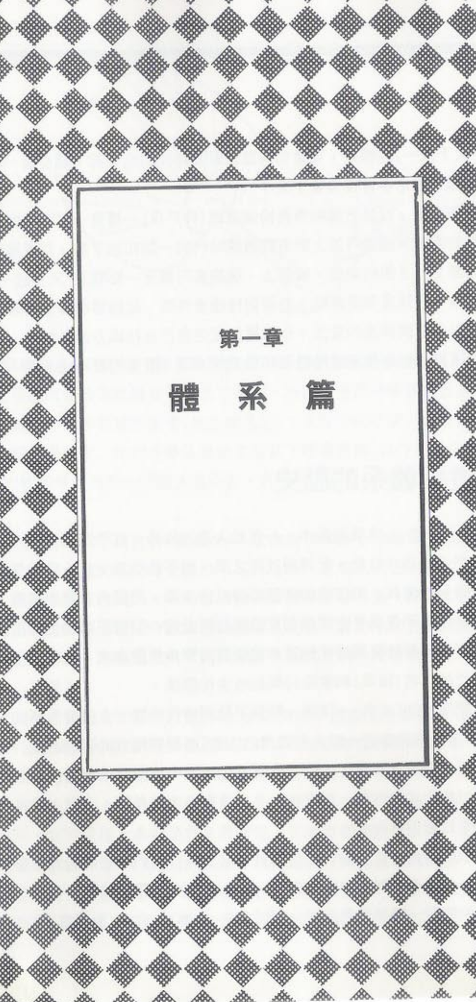
■第五章　四海統一的關鍵將領　大名家的後繼者…… 131

■第六章　四海統一完全取決於將領　各國輩出的武將們

■第七章　四海統一完全取決於將領　將軍家的忠臣們…… 177

■第八章　事件的種類及其效果…… 179

■附錄『天下統一』國名一覽圖



第一章

體　系　篇

『天下統一』的體系，究竟如何重現戰國時代的光景呢？關於這一點，讓我們跟著這本手冊慢慢看下來：

模擬遊戲，在某方面和角色扮演遊戲(RPG)一樣是一種宛若親臨現場氣氛的遊戲。倘若再加上對有關戰國時代的一點知識了解，就更能從遊戲中得到2、3倍的樂趣。實際上，腦筋裏只要有一點關於『天下統一』的觀念之後，在玩這個遊戲時，若碰到種種事件時，就能夠很容易理解這個遊戲設計者所欲傳達的意念。也能更加促使自己在技術方面的精進。

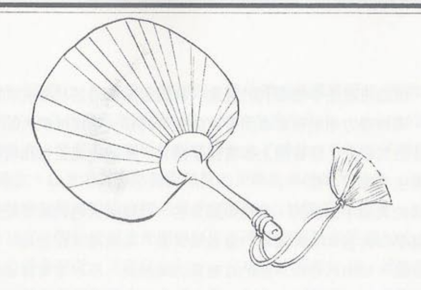
在這裏，就是要把這種體系和歷史的淵源，盡量的整理出來做一總括介紹。

遊戲體系的歷史

在『天下統一』這個遊戲中，一旦給人家的俸祿，就不能再收回來，也不能夠把家臣給炒魷魚。武將與武將之間，也不能隨意交換士兵或是槍械。若一昧只顧徵兵，則俸祿和住民感情就會下降，而國內會逐漸荒廢。像這種體系，並不是爲了突顯與別家公司的遊戲做一明確不同的差異區別，而是爲了要把當時戰國時代的軍事組織很真實地呈現出來，也就是重現了戰國時代的大名(諸侯)和家臣的契約性主從關係。

人們所說的「大名」＝諸侯，和到了戰國時代中葉，大部分所稱的「守護大名」。這些都和普通一般人所聯想的大名「有絶對權力的專制君主」可說有一段相當的距離。當然，即使連戰國大名，其中大部分也仍舊無法脱離室町時代以來大名的形態，和守護大名並沒有多大的差異。不過，像織田信長等等是比較例外的。

在戰國時代，武士和農民之間並沒有像今日我們所想像的那樣有明確的區別。此場合當然也包括了商人，神主(神官)，僧侶等等。不過，支持大名家的家臣，幾乎都是農民。根據名主(仕紳)，自作(自耕農)、小作(佃農



)、鄉村社會的身分及財力，雖有騎馬武者、徒(步)武者等等的差異。不過，基本上百姓或是農場經營者可說是共通的。所以，重臣的階級也是各自獨立的猶如領主或者農場經營者(地主或名主)。大部分的守護大名是要透過重臣此媒介來支配，他們是無法直接掌握其下層農民的(自作或半自作、小作)。對戰國時代典型的守護大名而言，若沒有透過重臣是無法統率家臣團的。

佔了百姓大部分的平百姓(一般百姓)，是由自作和自小作農民所構成的。在和平的時候，他們的工作是農作，在打仗時，就成爲武士從事於軍務。當然，只有掌管百姓的人，才能夠將他們變換爲軍事力量。雖說大名本身的支配力是在難以滲透的守護大名的領國支配著，實際上卻是由家臣掌握有強大的軍事力。結果造成爲了獲得家臣方面的支持，確保自己本身君主地位的一股風潮。

本來，武家社會的主從關係就是對於御恩(被授予領地或是被保護)要奉公(打仗時要在他們的指揮下)。但在御恩和奉公成爲等價的戰國時代，是否能夠保護或增加家臣的領地，反而變成是維繫家臣忠誠心的一種手段。從家臣這方面來說，上面不但不給予新土地，就連祖先傳下來的土地，也都無法保住，對於這種大名雖是君主而實際上卻未克盡君主之責時，如果更激烈的話，就會形成「下剋上」的思想，也就是變成與其選其爲君主，還不如自己成爲君主這樣的想法。這是當時整個社會所發生的現象。公方(＝將軍)被管領奪取實權，管領被家宰或被守護奪取實權，守護被守護代奪取

實權，而造成這些爭權奪利的現象，皆是因爲當時足利幕府的統率能力非常弱，導致權力漸漸被奪取而愈來愈往下轉移。造成他們大部分在表面上依然支持其君主，而實際上卻掌握了權力。不過，真正做出殺害君主或是驅逐君主者並不多見。

在這樣的風潮中出現的，就是戰國大名。而戰國大名們所支配體系的特徵，也就是以大名本身的軍事力量做爲背景，來直接支配土地，用實力來抑制家臣團。但由於是以浮面的社會實力爲前提，所以才有無法克服(不能完全壓制有力家臣)的缺點。

占了家臣團中最高地位的重臣們，以地方領主爲名，在其所屬的領地用大名權限所不及的形式來統治時，他們可說是不受到大名的限制而能够統治自己的領地。像這種狀況而頗具規模的有力家臣則被稱爲國人或者國衆。在打仗時，是扮以上級指揮官而活躍著。但是，他們實際上的態勢以純粹的意義上而言，仍是比家臣的資格還低的同盟國性質，一般說來，是不能期待忠誠心的對象。雖然是叫戰國大名，但實際上大部分仍都是由準大名的豪族所升上來的。原本他們之間就是敵對的競爭者。而一瞬間的大意



，難免會發生「下剋上」的情況；更何況，當他們組織黨徒反抗(稱爲國人一揆)時，一般的大名也都只能忍氣吞聲。例如在武田家中，以大名的權力強化爲目標的信虎，因受有力家臣的反抗而失去了地位，他的孩子晴信(後來的信玄)被擁立。以及沒有預防重臣階層的派閥抗爭的長尾晴景，他最後的下場是把地位讓給獲得家臣好評的景虎(後來的上杉謙信)。

像這樣受到家臣團的反感或是因爲無能而不能夠保護家臣權利的大名，很容易的地位便會滑落。正因爲如此，一旦有人不服從的話，就算是爲了一點瑣碎細小的事而背叛君主的亦非少數。針對上述情況，大名爲了要預防與對抗，常會強迫譜代(世襲)家臣擴大直轄地，藉以提高自己的實力。爲此以求能進行直接的土地支配。領國內的支配體系在經過一番整頓後就被區別(專業化)成爲家臣團和一般領民。上層的百姓或是富裕的商人被當成是侍大將(士大將)而編屬爲大名直屬的家臣。然後，再慢慢栽培成爲專業化軍事技術者，使其地位更加確立。

以這種不安定的權力基盤爲背景，造成了諸大名往往獎勵軍役(兵役)。一旦負擔軍役者多了的話，也就能組織強大的軍事結構。爲了要時時滿足家臣的要求，就不得不以頻繁的向外侵略來獲得新土地。所以，也不得不維持凌駕隣國的強大軍事力量。

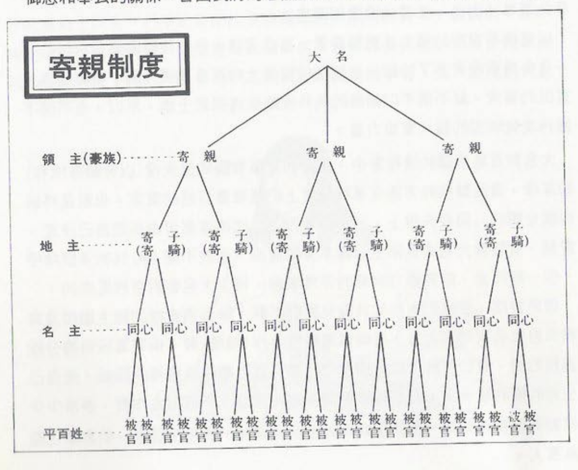
大名對百姓所課的諸税當中，直接和軍事有關的是夫役(以勞動來抵税)和軍役，這些徵税的方法在某種程度上仍屬尊重百姓的意志。也就是將納税額全體的¼用在夫役上，½用在軍役上，而這些都可由百姓自己決定。當然，有時候大名或是領主因爲本身的理由，也許不能100％的承認接受。但一般而言，除非遇到緊急的非常事態，很少大名會對百姓亂來的。

理所當然，百姓們對税的負擔也絕對不輕。除必須直接向領主繳税及負擔來自大名家的税之外，有時候還得付小作(佃農)費。倘若軍役負擔分能減税的話，對於百姓來說有相當的好處。百姓繳税所獲得的回報，是自己土地的權利被承認，而且能夠受到保護。所以，一旦出去作戰，多多少少都期待能有些獎賞，也就是期待新土地的增加，於是出現了一些專業化職業軍人。

這樣召集來的兵將，每鄉村(當時叫惣)都有編制，是構成軍事的最小單位。這些都受到該村名主(仕紳)的指揮，最後歸入近隣大地主(寄子)的麾下。這個寄子階級就是中堅家臣層的構成，等到了戰場上時，則全部歸入譜代(世襲)或是外樣(傍系)等的上級家臣(寄親)所指揮。（但是，寄親、寄子是單純指揮與服從的關係，彼此都是同列大名的家臣，並沒有主從關係），像這種體系，叫做寄親制度或是寄子制度、寄騎(予力)制度…等等，是諸大名家的基本軍事組織。

原則上說來，寄親制度是武士與農民在兵農未分離時代的一種體系。最基本的部分雖然時常被修正，但仍然留存下來。在戰國時代末期，兵農分離雖然很普及卻也只是地域性(土著性)失去的程度，而無實際上的變化。以寄親階級的武將爲中心看來，也可以說完全沒有變化。

御恩和奉公的關係，會因武將的忠誠變化而表現出來。原則上卽使該回



合什麼都沒有做，忠誠度也會降低。再加上若每次想要實行些什麼，對該名武將的忠誠度而言，就有降低的危險。強襲城堡或者是打敗仗其忠誠度理所當然會下降，像這種直覺判斷的想法只能算是說對了一半。還會有，根據各種亂數產生的結果，雖然機率極小，但仍是有上升的機會。

本來奉公的代價是要受御恩(賜土地等)的，不過在這個遊戲中，是在以增加(例對忠誠你只能增加)爲前提之下，因而才有事先的降低忠誠。這只是順序顛倒，在本質上仍可以說是完全一樣的。俸祿所引起的指揮權的高低，雖然沒有在此重現，不過外樣(傍系)的地位和俸祿之間雖沒有關係，可是還是會有降低的可能，所以這和實際上的組織，應該不會有太大的差異。

『天下統一』的特徵是用總括這些的形式，由ＣＰ＝指令值來重現大名的政治力。想要實行某個指令，則必須要消費ＣＰ。原則上ＣＰ和當主的內政能力值相當，所以當主的能力值低的話，這個回合能夠實行的指令總數是會受到限制的。當成爲小大名或是戰國大名的時候，因爲水準的上升而會有獎賞值來予以增加，但若是處敵我雙方都上升的情況下，相對的差距是不會縮小的。故扶持無能當主的大名家，基本上在這個遊戲上會處於艱苦的立場。例如當ＣＰ稍嫌不足時，對管理武將就非常不利。譬如有10個武將的忠誠度下降，ＣＰ 4 的大名家就只能照料 4 個人。造成在政治上的對應會比較遲緩一點，事態也會更惡化。

像這樣，藉由ＣＰ不僅僅表現出各大名家人物間的性格，也成爲管理其行動的指導路線，並且控制著整個遊戲的流程。

情報指令：

情報指令、可以看作是間諜或者偵察官收集情報整理出來的結果。在自己的領國或是在有自己城堡的國家中，情報可以免費得到。

這個指令因爲在全部的局面都能使用，所以要在適當時機能適時利用反而難。如果不是在能夠剛好活用的時機下得到情報的話，結果可能會浪費掉這個ＣＰ值及費用。

①武將情報



利用方向鈕對準武將的能力這個項目，再以Ａ鈕決定，就會按照能力值的高低順序排出。

自己的大名家所屬的武將一覽表。姓名、年齡、軍事、內政、士兵數、槍械數、俸祿、忠誠度的狀況都能從此一目瞭然。年齡、士兵數、槍械數、俸祿、忠誠都是可變值，所以需要隨時的檢查，特別是年齡和忠誠度當碰到與事件有直接的關係時，就要特別加以注意。

②國情報



雖然國內的情報是免費的，但若想得到沒有自城所在的他國情報的話（能使用付費情報的小大名以上），則要ＣＰ１及費用10。

※兵的１個單位表示爲 100 人。

由各國的資料和國內地圖畫面所構成。最方便的是可看出俸祿和住民感情，連國內的水準、道路檢查，敵人的兵力都能够加以確認。若是被敵人的旗數所迷惑，或是想在較特殊的場所建築(普請)城堡，或欲移動主力的武將，以上若在ＣＰ或餘額(石高)少時，就無法率性使用了。這時、就應該多用此指令。特別是、在没有自己城堡的國家中，但由於此指令會花費金錢及ＣＰ值，所以有必要選擇使用的時機和場所。被敵人攻進的國或是掃盪殘敵中的國家等，因爲是免費的，所以没有理由不利用吧？

不過、從手册中得知，即使已成爲小大名以上時，也有必需花費的國家場合。若在免費國裏，即使豪族的水準也能實行。

③勢力情報

⇧此畫面爲電腦版之畫面。

這個指令是爲了檢查其他各大名家的情況所設計的。在大名家的列表上，選擇出所欲實行的大名家後，在全國的地圖上，其武將的所在國會以黃色的狀態表現出來，至於左上角各框內的訊息。表示出所指定大名的總俸祿和武將數、士兵數、餘額、威信……等的資料。也能像普通全國畫面一樣，用圖框操作把領土和同盟國表示出來。

大名家列表的欄若是空的，就表示此大名家已經滅亡。

這個指令、原則上若不是小大名以上的是不能使用的，不過豪族的水準若够也能看大名家的列表。對鄰接國若有像豪族水準的大名家活存的話，就不用害怕隨時會受到突然而來的侵略了。

軍備局面的指令

這個局面的指令，換句話說就是爲了強化武將而設計的。「武將的俸祿」是用來提高武將的忠誠心，也就是以提高依賴性爲目的。「兵員的募集」，就是爲了要使兵力增加，也就是以戰鬪力的提升爲目標。「槍械的購入」也有同樣的目的。這些原則上都屬於長期的展望，換言之，也就是說事先有無詳細計劃會左右結果。希望玩者能够留意適當的軍備以免或多或少的損害。

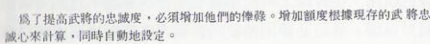


軍備局面指令、大概可以直接反應歷史的演變，在某一方面會用相當嚴厲的結果表現出來。每年秋天時，必須支付各種維持費用，這些費用大多是增加在軍備方面上的，若在毫不節制的情況下突然增加太多，就會出現赤字，所以最好維持在適當的水準。

①武將的俸祿

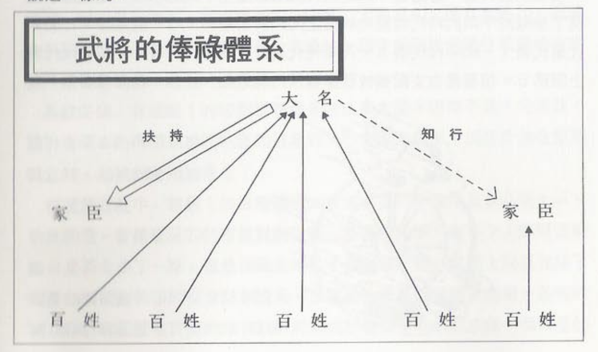
（CP　1・費用0）





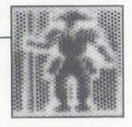
爲了提高武將的忠誠度，必須增加他們的俸祿。增加額度根據現存的武 將忠誠心來計算，同時自動地設定。

基本上，是說該名武將自己領土上米穀的總收成量(石高)。但是到了戰國時代末期，(1560年以後)扶持武士的(糧餉)所占的比例變大了，不是從實際的領地得來，而是從大名的實際米穀總收成量的收入所分配給予的一種體系。這個遊戲的俸祿接近扶持米(祿米)的米穀收成量，但俸祿的數值則表現了實際消費的費用，由於水準的上升，對其評價會改變，所以不能說是一樣的。



②兵的募集

（CP 1・費用每增兵一人爲 1）

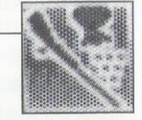


在一國內一輪回只能進行一次。先選出實行的武將後，再把募來的士兵分配給各武將。所徵募的士兵人數，由石高(俸祿)的多寡來決定，有一定的上限。如雇用士兵，則居民感情和俸祿會隨之減少。一個武將最多可分配到50名士兵。

正如前面所説的，士兵是從領內的村子中，應大名的需求而來的。相當於寄親制度的寄騎。武將屬於寄親，而他的屬下則是寄騎。在這個遊戲中，隨時處於被動員的狀態，但實際上則是重覆著動員和解散。玩到這樣的程度時，由於太過於麻煩，所以必須用抽象的表現方法才能提高操作功能。

③槍械(鐵砲)的購入

（CP年減・費用年減）



在一國內一輪回只能進行一次。槍砲的購買，需要有較高的CP及費用，但這種情況會逐年減少。作戰時，能使用槍砲的士兵數只能佔整個部隊的⅙除此之外就算有再多的槍砲也不能使用。槍砲數多的話，一旦受到長槍，突擊的攻擊時，防禦力反而會減弱。

槍械的購入量，會隨著不同的時代或國家產生不同的水準，這是爲了重現了槍械於不同的時代性及地域性之間的普及差異，在一般地區，1550年代是代表 1 ，60年代代表 2 ，70年代代表 3 ，80年代代表 4 ，90年代代表上限爲 5 。但若是在支配槍械進步較快的北近江、紀伊、薩摩等國家，就

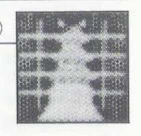


會提高一個等級，這個等級表示一次能夠得到的槍械數，所以水準２者表示能得到 200 挺。換言之、如果等級增高，那麼便可便宜 100 挺的費用。

如果配備槍械，這些兵力將成爲槍砲的射手、變成不能夠参加肉搏戰。在這個遊戲中，和槍械數相等的士兵數，在實行長槍和突擊二個指令時，皆不算在戰力中。

政略局面的指令

①城堡的建築(城の普請)　ＣＰ１・費用根據内政値)



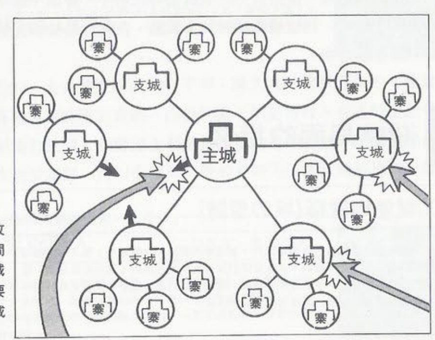
一個輪回中只能對一座城堡進行。有自軍的武將存在的城堡，每次可將築城的等級最大可增加３等級。此時會依照實行此指令的武將，其内政値愈高，建成的花費會愈便宜。至於城堡的等級上限是受總石高來決定。如於更新局面，大量支出經費不足時，城堡等級會自動降低。

使用小兵力守備國境或者在侵入國想要提升支配力的時候，雖然花費不便宜，但却是有效的。再説建築的上限爲：大名家40、獨立武將10。這些在手册上似乎没有明記，但因爲大名家的上限會受到米穀總收成量的左右，所以要建築水準爲40的城堡是非常困難的。

具體來講，等級爲１的城到底表示多強或多大至今仍然不是十分清楚，設計者原本的構想是想把城堡的強度和大小分開來表示，但是當他在整理概念時，却被相當地抽象化了！

在這個遊戲中，等級１的城能夠容納原本城堡的守備隊及 600 個士兵。依此而言，當等級爲20的程度就能收容一萬多的大軍，有不少人懷疑這個數目是否太多了一點。這是因爲此城並不是一個單體，實際上則是包括了周邊的城或寨等等的複合防禦體系。像這樣的體系被稱爲支城制。基幹的城（根城）和配置在周邊的城（枝城）所構成的整個支城網而成爲一個城堡的

基本機能。若想要達到中央的根城非得要攻擊多數的支城或是冒著被反攻的危險潛入才行，不論哪一種，都並不容易做到。



支城網

從支城或寨進攻需耗相當多的時間。但直接攻擊主城(根城)，背後却要受到支城敵人的威脅。

②領内的移動 （ＣＰ１・費用以１個部隊而言　豪族・１小大名・３　戰國大名・５）



先選擇欲實行的武將，再指定要移往的地方。如在自己領國内，只要各城堡有道路相連著，不會受到任何距離限制可自由移動。但如遇到氣候事件、颱風或突然下雪的地區時就不能移動。

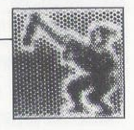
是在領國内移動武將的指令。主要是做爲軍事作戰的準備，召集攻擊用的武將，配置防禦用的武將…等等所使用。這對爲了治水開墾或樂市樂座，必須要移動可担當内政的武將而言，也是非常方便的。

可是在一個季節之内，日本境内到處都可以移動，或許很多人會感到非常奇怪。例如、像上杉謙信或是武田信玄等等，仍是擁有兵農未分的大名家，而能夠像這樣自由地移動，確實有一點奇怪。但是、若把它看成是到1620年爲止的對應體系的一環，就不會感到如何異常了！把一個季節看成

90天，在物理上而言並非不可能的。如果以⅔的60天來計算，以1天10里(約40km)的行軍速度，也能夠移動大約600里(2400km)。這在這個遊戲的範圍之內，都有可能任意穿越。

③治水開墾

（CP2・費用100）



一輪回在一國中只能進行一次。先選擇實行武將，然後實行指令。會使石高(俸祿)提高，提高的數字全受實行武將的內政值所左右。除實施的國家住民感情會提升之外，有時大名的威信也能增加。在實施時其圖表會先顯示出這土地的開墾程度。圖表塡滿時，就無法繼續開墾。

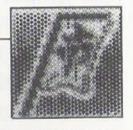
這個指令、是表示新田的開墾或治水工程，所帶來的耕作面積愈來愈大的趨勢，這不應該説成是給領内的百姓獎勵金或免除軍役，就可以有組織性的去開墾荒地。

一般人的印象是，戰國大名自己擬定一個計畫，再讓人去做治水工程或是開墾的工作。但這是錯誤的觀念，因爲普通大名是不做類似這樣的事情。例如、由武田信玄有計畫地著手去推行釜無川，御勅使川等的護岸工程(俗稱信玄堤)也只限於直轄領地周圍。眞正具體的計畫是透過奉行之手去執行的，信玄並非親自指揮。也並非其有治水或是開墾方面的知識。

在這個遊戲中，有關於治水開墾方面的情形大概就是這樣的。當主本身當然也可進行，但要將其認爲是派遣直屬的官員去執行。

④樂市樂座

（CP1・費用根據市鎭的規模）



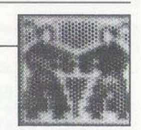
要先選擇實行武將來進行。市鎭規模和住民感情値會上升。根據實行値，對市鎭規模的上昇數而有所上限。

具有支配市場的獨占性及具有排他性的商人組織稱之爲「座」。若廢除了以上的壟斷行爲，就稱爲「樂市樂座」。一旦施行這種方法，就可不必付任何的參加費用，也不須要排斥新加入販賣協定的業者，因此，市場將會較活絡化而使市鎭的規模擴大，收入也因此而提高。大名對新的商業交易將

全部平等的課税，但由於「座」的解除，減少了原有的納金，所以税收反而不一定會馬上立竿見影的增加。

⑤大名的同盟

（ＣＰ１・費用40(失敗時20)）



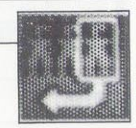
須小大名以上才能實行，但不能是大名本身要選派一實行武將。國力（總石高）及威信比對手國高時，成功的機率會提高，同盟國最多可同時結交３國。締結後大名的威信會提升一級。解除同盟的方法有交戰和同盟國當主的死亡２種。毀棄同盟交戰的話，大名的威信度及家臣的忠誠度會下降，要格外注意。

戰國時代有名的同盟國包括：織田・德川、淺井・朝倉的連合及今川、武田、北条的甲相駿三國同盟。除了織田・德川之間同盟的勢力差別較小之外，實際上的國家大部分屬於主從的關係。淺井・朝倉同盟也類似這種情形，這是以朝倉爲上位的攻守同盟。不過、在這個遊戲中的同盟關係則更爲平等了，已排除彼此之間的干涉，具有不可侵犯條約的效能。而甲相駿三國在印象中似乎是類似同盟的關係。但要説到，共同的去行軍事作戰則是不可能的，而實際上，於援軍或者共同作戰上而言並没有得到所預期的效果。



⑥武將的挖角

（CP1・費用10）



選擇實行武將，然後再選出想挖的武將。但不可以在領國內向其他勢力的當主、當主的繼承者、參加暴亂者、門徒等挖角。而實行武將的城堡內，已駐紮了6支部隊(最高限度)時，此指令也不能實行。國力比敵國強，實行武將的內政値高或敵國武將忠誠心不夠，有助提高挖角的成功機率。

也就是所謂「調略」。在遊戲中，由於兵士是臣從於武將的，因而武將數的多寡有非常大的效果。像這種挖角的情形，在歷史上並不罕見，就連部下的家臣都帶過來投降的例子也常有。在戰國時代，武士們是可以自由投靠的。

由於挖角的工作是由武將去實行，但若欲挖角過來的武將因本身所在城的武將數（6位）已額滿而没有多餘空間讓他們過來的話，命令本身便無法執行。還有武將的總數已達到48人也是無法實行的。

⑦臨時徵稅

（CP2・費用0）



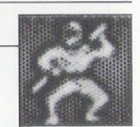
一輪回在一國中只能進行一次。先選擇實行武將來進行。除了固定收入外，也能有額外的收入，但這樣一來住民的感情會下降，連大名的威信度也會降低。

是與其提高稅率，不如臨時設立稅目加以徵收的意思。因爲戰國時代的稅制非常隨便，租稅率很低，因而臨時徵稅的出現率很頻繁。所以、此指令充分表達出當時狀況的眞實一面。但以遊戲的體系來說，最好是少做爲佳。由於威信的上升不安定，所以盡量不要去做會降低威信的事較好的。當然若一開始便想要稱霸全國，猶如蝗蟲侵襲般的話就没有關係了。但以這時的情況來說，必須考慮俸祿和住民感情因降低所產生的影響，也就是說，要募集士兵是非常困難的。這時萬一有了兵員損耗而無法恢復的情形也可能發生。所以威信的降低，是此項的難題！

作戰局面的指令

①計略

（ＣＰ３・費用50）



選擇實行武將，再選擇所欲實施的城堡對象。有40%的成功機率，使所選的城堡的築城等級降低15～20%。而實行武將所擁有的士兵數，不論成敗與否都會減少１。

對以忍耐、亂破、素破等名稱爲人所知的忍者下達的指令。

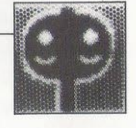
破壞城堡的構造物（櫓、郭）或構成支城網的山寨等、將包含有周邊的補助防禦設施所形成之要塞群使其削減呈弱體力（也就是降低耐久度）。不過、正確地表現講法是、即由內應轉變爲強襲攻擊才爲正確。簡易的説就是由小部隊從事破壞工作。

當時使用這種方法攻擊而被攻陷的城例子也有，通常是指將城堡方面的抗戰意志降低，然後再合併配合一般的攻擊，馬上想要一口氣攻陷城堡是很困難的。又因爲、準備和計畫是相當費時的，所以消耗ＣＰ３和費用50就理所當然了。

以這種方式攻擊的例子。屬於後世創作的也很多。例如織田信長在攻佔稻葉山城時，木下藤吉郎（秀吉）從間道侵入城內而使城堡陷落的故事，成爲現在被認爲『繪本太閣記』創作的有力説法。

②軍事作戰

（ＣＰ０・參考右表）



選擇實行武將後，再從隣接的城堡中，選出一座打算攻擊的城堡。對一座城堡最多可派６支部隊，只要在合乎預算的範圍內，就可以下命令行動。而一個士兵所需的費用，小數點以下四捨五入。下表卽是大名的俸祿和一位士兵費用的關係圖。

是一種基本的攻擊命令。對路徑（街道）相鄰的敵人才能夠實行，是以士

兵數目來算出費用。在手冊中也有記載，費用會因大名家的水準與規模（石高）大小而變化。因還要加上攻城時的包圍費用(與水準、俸祿無關)，所以實際上要花更多錢的情形會更多。

● 移動費用的變化

俸祿(萬石)	100	200	300	400	500	600	700	800	900以上
費用(以兵1時而言)	1.00	1.25	1.50	2.00	2.25	2.75	2.50	2.75	3.00

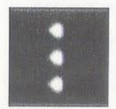
在這個遊戲中，鄰國的觀念有時會因國家城堡之間的距離而不定。嚴重的時候，即使距離130km的也有可能發生戰事，所以對此遊戲談論作戰時要一次移動多少距離實在沒什麼意義。

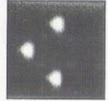
合戰局面的指令

合戰(交戰)局面的指令，幾乎是以武將單位來實行，這和實際交戰的場合大約相同。

由於當時的軍勢及指揮系統不成熟，所以對集團而言無法採取臨機應變的行動。使番(担任傳令的騎馬武士)在戰場上跑來跑去，把大約的命令傳遞給各備(部隊)、各武將，武將在命令的範圍內再下判斷以指揮各自的部隊。普通分爲先備、右備、左備、旗本備、後備等等，以本陣爲中心展開，遵照總主將的下知(指令)參加戰事。因而所展開的隊形就是所謂的「陣形」。各個的大名家加入陣形，規定基本的行動，以便容易指揮。今天傳下來大多數的陣形也包含這些基本的動作。當然、依各流派及各大名家，而有了獨自的名稱，這些都可以考究的。

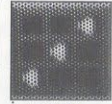
遊戲時的陣形，是經過整理成爲單純的隊形，而名稱則是以最有名的來命名之。


橫陣


魚鱗


鶴翼

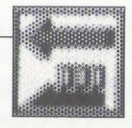

（右先鋒）


（左先鋒）

合戰可分爲先攻和後攻，以交替回合方式反覆進行。一次的合戰有20個回合，此回合數限制是爲重視操作性的問題。倘若一直不分勝負只會使這個遊戲變得没有趣味，再加上、若一一給予下達指令，也會覺得很麻煩。所以、才會有20個回合的時間限制，會來得較爲簡潔，而且在下一個個的指令時也會較爲慎重。在戰國時代的末期，即使是相當大規模的交戰，也能在10小時即能決定勝負。所以，在這個遊戲之中，一個回合的遊戲大約是30分鐘，可説是十分恰當。

①前進和後退

前進：讓與敵軍不相連的部隊前進。後退：讓部隊後退，使減少的部隊編成係數稍微恢復。





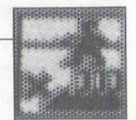
以當時的用語來説，便是指「進退」之意。不論是「轉進」或「轉出」，任何部隊都是以此２項來進行。其基本行動完全相同，只是左右交替前進或者是後退。但是，不管是那種行動，却都有積極封殺對方行動的效果。「轉



進」能預防敵人的逆襲，而「轉出」則能預防敵人的追擊，二者均十分有效。

在這個遊戲之中，只有前進和後退的指令。不過、若能與其他指令相配合，就能達到同樣的效果。

②長槍



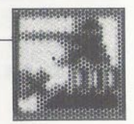
利用長槍(矛)來攪亂敵方。這對我方部隊的編成係數是不會造成損害的。但只有在對己隣近的敵部隊才有效。

把3.6～6.5m柄長的大長槍，並排設置在前列、擾亂敵人前鋒的作法，可說是最爲普遍的攻擊方法。不過，如果想用長槍來刺入盔甲的縫隙，以一般人而言根本不可能辦到。因此、長槍的基本操作方式，是從上部將其叩壓擊倒爲其主體。根據傳說、最先想出這種方法的人是太田道灌和北条早雲。只要動腦想一想，便知道這種方法是無庸置疑的。但是，以此不擾亂我方的準備而所做的攻擊行動，反過來說，便是缺乏攻擊力。所以、一昧想依賴此種方式來打敗對方，可說是不可能的事。

因此、接下會在適當時機使用1.8～2.7m左右的持槍或持有長卷、大野太刀，的武裝徒步武士衝進敵陣，以接近戰去攻擊對方的長槍陣。因爲長槍一近身就不靈活，所以敵方也會以同樣的方法來迎擊。這種接近戰會持續下去，直到某一方有重大損傷的時候才停止。

當時的會戰，是由一方以前鋒來挑起「槍對槍」之戰鬪，且一再重覆。因此、若沒有進入接近戰的階段，便不會有所損傷，也無法做出決定性的勝負之分。而在這種僵持的情況下，天就已經黑了的例子相當多。

③射擊



即使敵軍距離我方很遠，也仍可進行攻擊。效果會依鐵砲數、射擊距離而有所差異。缺點是雨天時無法使用。

當時的槍(鐵砲)，只不過是火繩式火槍（是一種只靠火藥力量將圓鐵球噴射出去的裝置）。槍身內側並沒有螺旋狀的溝，來使子彈旋轉，藉以穩定彈道。因而受到空氣阻力的影響頗大，圓鐵球打出去時的安定性不够、射程距離短、命中率也不高。

而槍則根據子彈的大小可分爲下列幾種：

普通用的是15～30g 中型子彈的槍，特別是22、5g 的子彈筒，使用得特別多。22、5g 子彈筒的槍，其射程爲 300m。在 100m以內的大型目標，其命中率大約是30%。而在有效射程約 100m左右，則能命中露出的部分，或是以木板皮製作的頭盔，其殺傷力還算差強人意。射擊速度大約是每分鐘 1 ～ 3 發。因此，以一般速度前進的話，在有效射程內能打出 2 ～ 3 發。如果是有名的雜賀鐵砲隊，一般均能超過以上這種紀錄，特別是遠距離方面的狙擊，可說是無人可與之相比。

「槍」，可說是殺傷力相當強的武器，因而自從知道有這種武器發明，各大名(諸侯)家，只要是經濟充裕的，均爭相購買。而從槍輸入日本不到10年的天文20年(1551年：卽本遊戲之開始那一年)，死於槍傷者有突然增加的趨勢。

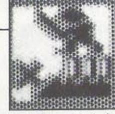
但是，也因此出現了防衛槍擊的方法。這種方法是由不能得到大量槍隻的國家所發明的。像是在武田家，防禦槍擊的方法就比購買這些裝備更受到重視。防禦法是相當十分簡單，那就是將射擊而來的子彈以竹把彈開，有時候把竹把連接起來而成爲盾狀，或是把它擺置成盾狀。這都是相當經濟實惠，且防禦也蠻有效的辦法。在武田家的戰鬪，通常都是將竹把擺在最前列，在背後讓射手分散，一邊狙擊敵人一邊前進。當時的槍並不能做長時間的射擊。因爲一旦持續射擊到某種程度，槍會過熱，而槍身會腐蝕、造成射擊困難。在盾牌背後只要稍做忍耐，很自然的會有突擊的機會。像這種射擊戰的形態在東北、北陸、關東、甲信、中國各地十分常見。

與之相對的，在近畿和九州則以遠距離射擊聞名。他們以數隻槍交替射擊，卽能做長達數小時的射擊戰。

此時，如果有一方的射手受到壓制，最後就只能轉爲行白刃戰。但是，因另一方仍有槍支來支援作戰，所以事實上便有接近於追擊的情況出現。像這種戰法，由於只要以射擊卽能看出戰局勝負，因此，瞬間卽能決定勝負的合戰不在少數。

另一方面，天氣也會對槍隻造成影響。一進入1560年，槍的製造技巧革新，且以驚人的速度發展。從能夠避雨的防水火繩式火槍，到快速發射的彈藥等，一個接一個的開發出來。因此，如果只是下小雨並不會對槍造成障礙。但是，因爲濕氣而導致槍隻不能射擊的情形就很多了。如果是斜落下的雨水，幾乎便能夠造成槍隻無法發射。而在酷熱的天氣中，槍身過熱恐怕也有爆炸之虞。如果又碰上逆風的話，在槍筒前面或是火口（用火繩來點火的洞），會有火焰逆吹回來，所以也有被火灼傷的可能。此外，當風勢太強時，火皿(點火藥的部分)上的火藥可能會被吹掉。因此，對射擊本身而言，可說是困難重重。

④突擊



利用刀等所進行的白刃戰。雖然攻擊側的編成係會下降，但對敵軍可造成相當大的損害。要隣接的部隊才有效。

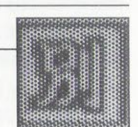
接近戰或射擊戰的結果，如果判斷出已給敵人某種程度的損害，就由包括騎馬的武士……等人去進行突擊。其目的是要一口氣分出勝負。突擊一開始，各騎馬的武士，就由自己的隨從或徒步武士先行突擊。而部隊中的大將就會根據前鋒的進退，保持適當的距離，且率領後續部隊前進。如果在軍隊中已是大將級的人物，會在前鋒隊中加入突擊，那根本是不可能的事。大將會保持在適當，而能應付戰況的距離之處，下達命令。

和電影中那種只有密集的騎馬武士，成群的奔馳，攻擊的情況絕不相同。上述之情節，才是真正的戰爭狀況。

接著，因爲敵我雙方會形成混亂局勢，而進入了亂戰之中。此時，我方的防備也會相當亂。如果大將不能有效控制這種場面的話，我方可能會先混亂的情形也是常見的。

出其不意的突擊也是不少的。像這種情形就是在碰面時，就意外的展開突擊，或是在對方大意之下，先下手爲強…等。因而這種戰術必須看準時機才下手。

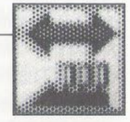
⑤別動隊



要有 4 支以上的部隊才能實行。是利用長槍隊來進行攪亂作戰。在起霧的天候時無法實行。

以前線牽制敵人，再讓側方的人機動性的加以橫擊的奇襲戰術。是一極爲普通的戰術。所以，在交戰的時候，這是一定會被應用的戰術。因爲當時的會戰，是以命令方式根據傳令或信號(敲鑼打鼓)來下達的，所以不得不有縱長的布陣。但是，由於各防備都成稍微橫長狀，是爲盡量可讓一人來指揮的長度。可是，若在此時從橫向旁邊突擊，這種隊伍反而是致命傷。因爲這種隊形不能突然改變方向。如此一來，本來爲縱向的指揮系統，就無法應付橫向的攻擊，因而會導致混亂而崩潰。在遊戲上雖不能重現此情況，不過，從後面而來的攻擊，似乎能發揮比這個更大威力。

⑥交替



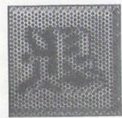
把參加戰鬪的部隊和預備隊交換。但位於戰線最後一線位置的部隊是不能和預備隊進行交替。

無須特別作説明，就是部隊間的更換。部隊的交替如能運用自如，即能發揮轉進、轉出的同樣效果。也有伏兵的功效(因爲精鋭部隊會突然出現)。所以，對於引誘敵人深入再反攻的情形能眞實的重現。

⑦ 守城(籠城)和退卻

守城：防禦側堅守自國的城堡，和敵軍進行攻城戰。退却：是利用自國城堡之間的通路，從此城堡退到另一座城堡。若兩城道路不相連的話，此法就行不通。





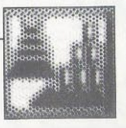
在交戰中，如果認爲在這種情況下會被打敗的話，那麼便可以使用這 2 個指令來逃跑。退卻指令與敗走之所以有很大的差別，其原因在於其武將並不會被消滅，且退走的兵數也不會減少。倘若，即使連武將死了也都無所謂，或是想削減敵兵數時，那麼堅持至敗走也沒有關係。守城和撤退之所以有不同處，便在於其是否進城行攻城戰。但是，如果此城的規模太小，無法使所帶士兵全部進入時，兵數將會減少至此城所能容納的數目。

這 2 個指令在實行之前，都要花一回合的時間才會發揮效用。因而在此段期間受敵人攻擊而失敗的例子也是有的。

實際的會戰中，武將級的人物戰死，因而士兵敗走是最常出現的情形。還有，要脫離敵人似乎非常困難，因而想撤退而導致敗走的例子也不少。

⑧包圍和強襲

包圍：攻擊側不會損害，但須花費包圍費。這點是由參加的武將內政能力和參加的士兵總人數來決定。強襲：向城堡突襲。此時攻擊側也會有所損傷。



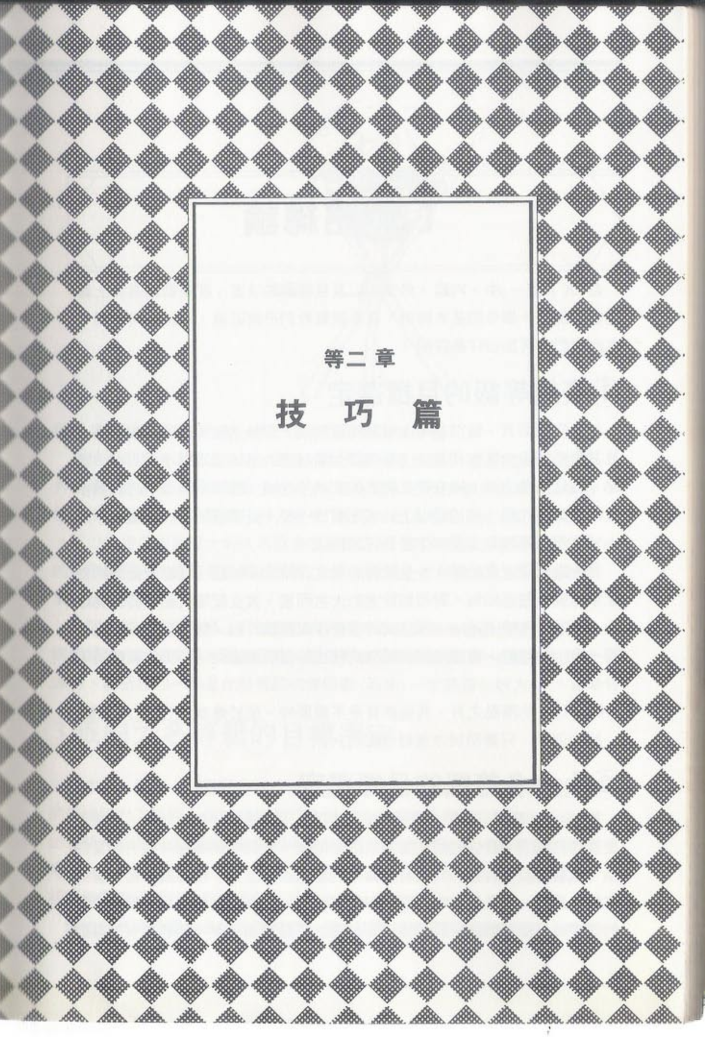


要占據敵人的城池成爲自己所有，必須使用包圍和強襲的戰術，才能使其城堡失陷。圍城時若要等待敵人打開城門，必定要支付出相對的費用才行。另一方法，便是不顧慮士兵的傷亡，而使用白刃戰去強行襲擊敵人城堡，使之陷落。在遊戲中，攻城戰次數僅只 3 回合，因此在圍城中途，再改用強襲的攻城術，對迫於情勢隨機應變的作法也是可行的。

圍城的費用，是由參加包圍戰的武將中，行政能力最高者所算出來的。如果可能的話，參予軍事作戰的各集團中，最好各加入一名具優秀行政能力的武將爲佳。

也許，會受此遊戲所帶來的印象，認爲將其圍城之後就再也不做任何事了。但是，事實上在圍城之後接下才是最重要。要做的事有，接近延伸至城的胸牆、將壕溝填埋，以及打壞土提(也就是土壕，因爲在1570年尚未有圍牆出現）、弄倒土牆(白的塗壁)等行動，總之是以努力破壞城的構造物爲目的。





等二 章

技 巧 篇

1.戰略總論

在「天下統一」中，內政、外交，以及目標國的決定，即是戰略選擇上最主要的部分。指令的基本特徵，在系統篇我們已敍述過，至於如何使用，在此我們會再加以仔細說明。

①豪族等級的目標選定

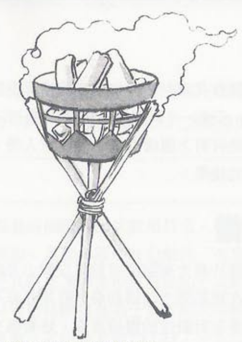
以豪族級而言，雖然基本上較爲無牽無掛，但無法使用的指令相當多，且其戰略的自由度也相當少。勉強要列舉目標的話則以攻擊小城爲唯一重點。其理由是因爲：擁有獨立勢力的武將所在城，被限制築城(普請)最多只能修築到10級。把10級以上的城先暫放一旁，首要目的是將10級以下的小城占領，賺取其支配率才是最好的辦法。

另一點值得考慮的是：一旦殘留的獨立武將太多的話，那麼對此國的支配率將會不超過50%。對初期設定的大名而言，其支配率大都高於50%以上，不過當他被消滅時，獨立武將便會採取整體行動。像這種全國叛亂（國一揆）的狀態，會連他國的獨立武將也給吸引跑過來，使得作戰變得十分辛苦。

除了以上的兩點之外，其他都算是不重要的。至於修築城(普請)、強襲等的消耗，只要稍加注意程度即可。

②小大名等級的目標選定

首先，有沒有同盟國，是一件要弄清楚且十分重要的事。然後，再決定是要攻打隣國中最強的國或是進攻最弱的國。如果隣國看起來兵力相當的話，就要先攻擊對我們較具有威脅性的國家爲其上策。以電腦而言，會將俸祿、兵數……各城堡的情況加以比較檢討，然後選定俸祿高，易於攻陷的國家爲目標。因此，只要情報完整應該不難預測出來。倘若還有剩餘的



俸祿(殘高)或ＣＰ值的話，則仍要積極的收集其情報。

其他國尚無法攻擊過來時，則要挑其大名爲豪族級(不能到國外進攻)以外的國家爲目標，再從城數少的地方(短期間具支配力)開始狙擊，爲其最佳選擇。因爲，一旦等到它勢力變大了之後，想要攻陷消滅它就不容易了。除以今後可能會壯大的大名爲主要目標之外，可再把餘力拿來攻擊四周的豪族級國家，或是有內亂的國家(大名家被獨立武將消滅之國)，這都是很理想的攻擊。

在開始時，可能會遇上已結盟的大名家。即使碰到此場合也要盡量不讓同盟國壯大到能攻擊本國的程度，否則不如先將其攻取下。在毀棄同盟關係時，最重要的一點是此時我國的俸祿數(石高)一定要優於對方。

③戰國大名等級的目標選定

基本上、是和小大名級時的作法相同的，但是在最終決戰時，要在適當的時機與對方對決，最好能先進行準備。當正面戰也無法決勝負的大名家出現時，就要設立緩衝地帶來避免與對方直接接觸。此時、要考慮到拖延時間，先與勢力較小(同等之下)的大名家戰鬪，努力擴張勢力。如果設立緩衝地帶有困難時，可以暫時以結同盟國來得到安全。

當你已到達戰國大名級的程度時，便會逐漸感到同盟國爲絆脚石，因而

在此時可能會背棄對方。如果在此情況下要侵佔對方所有的街道，地區是不可能的，只能一口氣在短期間內速戰速決來爭取勝負才好。如果只是無憂患意識地與對方繼續交往，而不求入侵，反而有被對方入侵的可能，會造成嚴重的後果。

④軍備

整頓軍備的最大重點便在於其攻擊力及經濟性。只要能使這2點好好均衡發展，在短期間內能得到最大戰果並非不可能的事。在實際作戰若想獲勝，必須是有計劃性的整頓軍備，培養強力軍勢，這都是相當重要的地方。

1.兵力的整備

各大名家的士兵數目，會依此大名家的總俸祿(石高)而有所上限規定的。一万石的大名家其士兵數，會因其等級和總俸祿而有所變動。基本上，小大名級比豪族級，或戰國大名級與小大名相比，每當俸祿增加1万石，其士兵數就會減少。例如99万石與100万石、99万石的那方總士兵數一定會較多。當然、假使超過了上限便不能募集新兵。但是、當赤字開始出現，無法付出維持費時，士兵數就必需要調整。維持費無法支付而收入減少時，如不能將城做一番改變，士兵數便會大幅度的減少。

一次能募集多少士兵數，會受募集國家的俸祿和當地居民感情，支配率所影響。以國內狀況如何而募集的士兵數，其差距頗大，狀況差的國家募集的話也只不過白白浪費CP值而已。除非不得已的情況之下，最好選擇至俸祿高和當地居民感情較好，有100％支配率的國家來實施募兵。

士兵募集到之後，也不能就平均分配給其他武將。應該以應付現場狀況

而做合理分配才好。因此、有時候即使是優秀的武將却只分到很少的士兵。對於降服的武將，要分給他士兵時，要注意募兵數的上限情形再決定。

2.槍(鐵砲)的裝備

每個武將所擁有的槍數，當然最好能與其士兵數相符合，不幸的很此遊戲所持有的數還是會受比例限制的。正如手册中所記載的，在交戰局面施行長槍戰和突擊戰時，作戰的士兵數是還要先扣掉持槍的士兵數（作射擊戰用）。而在進行射擊時，當持有槍枝數目超過士兵數的30%時，就不會被計算在戰鬪力之中。就舉例説有一武將帶有槍1500枝，士兵3000人的話，那麼於進行長槍或突擊時，眞正作戰的士兵數則變成15（總士兵數30減去持槍人15），而進行射擊時其槍(鐵砲)數則爲９(總兵數30×30%)。也就是還有600枝槍閒置不用，即是600名持有槍枝的士兵没事可做。由於限制在總數的３成以內，所以應該好好確認來對武將們配備兵器爲佳。

還有一件是配備槍枝時要注意的事，那就是交戰時天氣如果是雨天，便不能使用槍來攻擊。當然，僅只降低槍枝的戰力而不會影響到長槍或突擊。鑑於以上幾點，在配備時要更加地愼重。



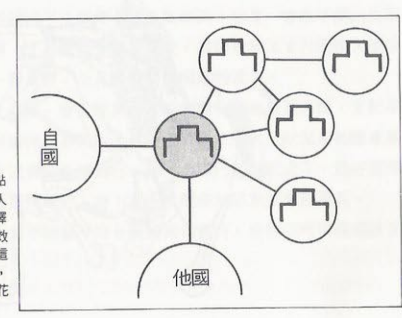
3.城的修築(普請)

城的修築照理講應該不是軍備局面的指令，但由於其內容自然地會包含在此局面中，因而仍以其為軍備的一環來考量。

城的修築是由此城的武將來進行的。而使用內政能力較高的武將，修城費用會較便宜。因此，如果經費少而又不得不修城時，就必須選擇具適當內政能力的武將去進行才好。

維持費也是要考慮的一件事。要修築一個完整的城，非需有良好的計劃不可。維持費隨城的級數上昇而增加，因此、除非是重要的城否則不要隨便修築。

不得已要修築時，盡量選擇街道集中的城來進行。最理想的是修築能將國內的街道通通都滙集在一起的城。10級的城要用2個武將來防禦，而15級的城則只要使用1個武將來防禦，因此，城堡的強弱有關防禦武將數的節約與否。當然、城的修築費和維持費要越小越好。尤其是在開始遊戲之時，要在適當的地點來擴大範圍，不要太浪費。

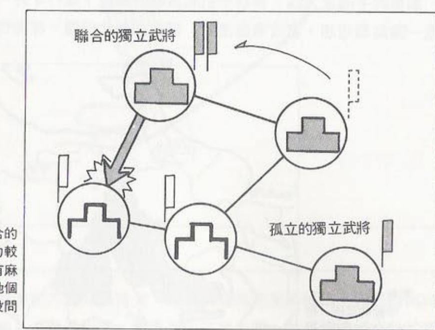


最適當的城之地點
有2座城與敵人相鄰時，不如選擇一座城來守住，效果會較好，而且這樣做的話，武將，修城費用也只要花一半就可以了。

⑤外交

1.支配率和獨立武將

如前所述，初期設定大名家的支配率大都在50%以上，而待大名家滅亡後，其他國的獨立武將會採聯合行動。因而豪族級的外交，此時就要考慮到對此獨立武將聯合的對策才行。因爲想成爲小大名的話，其支配率必需超過50%以上才行。而支配率未達80%以上者，便無法升級至小大名。而什麼時候成爲小大名，是最大的問題。最令人注意的便是獨立武將的聯合方式。獨立武將因爲彼此的城有街道連繫而互有來往，因而能集結在城內，共同行動。但是、如果是一個孤立的獨立武將，便沒有共同行動的能力。



獨立武將聯合的話，若我方兵力較少時，可能會有麻煩。但若是讓他個別孤立起來就沒問題了。

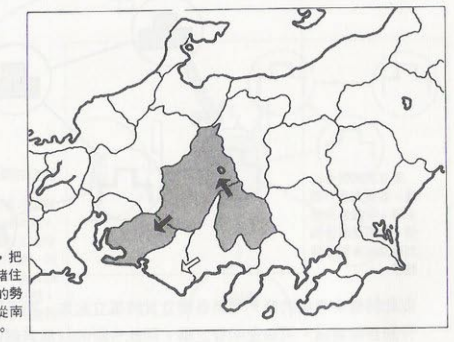
以此特徵來考慮的話，可將各獨立武將孤立起來，再予以進攻奪取城池，分別各個擊破，可說是明智之舉。而此分斷的狀態若超過50%的話，實

際上對方便無法再做聯合，在此情形下，最好也可考慮利用城的修築（普請）來達到此隔離效果。

2.大名和同盟

對小大名級來説，最重要的便是如何去選擇同盟的對手。基本上其方針爲：1.遲早會向我國進攻的大名。2.自己並不怎麼想進攻的大名。3.不在我國預定中攻擊的大名。若能符合此三項條件是最理想的。即使不能完全符合三項條件，也要有兩項相符合。與不可能攻擊過來的大名結同盟除毫無意思之外，一旦自己要攻打的國家被對方搶去，變成如果不背棄同盟約定便無法進攻。此時便會浪費貴重的CP及費用。

戰國大名級，基本的部分只是小大名的延伸而已。但是，若打算現在開始背棄同盟國時，其方法是要先將同盟國圍堵起來，取其周圍的國，然後再讓對方主動破壞同盟的約定。這種戰略便稱爲「圍攻運動」。要注意的是，如果對手國是大國，要在不引起激戰的狀況下進行才好。盡量以一次交戰一國爲最理想。若沒有辦法時，就要結新的同盟，等待作成較易集中戰



圍堵
甲斐的武田，把駿河的今川圍堵住。此時，今川的勢力擴大，變成從南信濃進入三河。

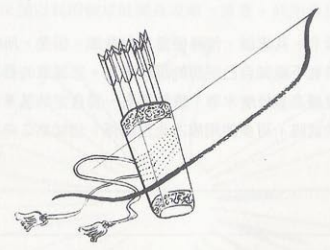
力的狀況這點很重要。

即使順利結盟，也不能無視對方勢力的擴大，否則將會造成反效果出現。應在其尚未壯大之時，製造若干障礙，並使用圍堵運動來防止其勢力擴大才好。

⑥内政

1.治水開墾

在衆多的指令當中，唯有治水開墾的費用設定爲了3位數。因此、除了在欲進入秋天收入增加的夏天來實行，或急需增加兵數時，除此之外，就不要胡亂使用較好。



2.樂市樂座

樂市樂座除可讓街市的規模變大，也擁有提高住民的感情。因而在何時、何地，以什麼目的來設立的，便會有所差異出現。住民感情好壞對於募兵數會有所影嚮，因而要增加士兵數時就應選在俸祿高的國家實行。如果只想把街道規模擴大，那麼便與俸祿的高低無關，隨時可進行。雖然這樣

的行動可説是双方都樂見其成的，但是還是要選在盡量與敵國没有相鄰的國來實行較好。

樂市樂座的費用與街道的規模相同，形成後不久即可增收擴充的部份。但是，如果在没有剩餘經費下便實施命令開工，很容易陷入資金不足的窘境。導致下次的收入也許會比投入的費用少，因此、除非在資金十分充裕之下，最好不要做會來得安全。但是、如果國內有老百姓叛亂的情形出現的話，多少做一點金錢上的犧牲來獲得住民情感的好感也是一種明智的做法。

3.武將的俸祿

正如前所述，武將的忠誠度都各個不同。因此、適當的將武將的俸祿以適當的間隔來予以增加的話，可使忠誠度表現出適當的水準（威信約莫6～12程度）。

每用一次此指令，其忠誠、俸祿便會自動增加。但是，所增加數值不一定，因此、有時並不能如自己所想的那樣提高。忠誠度的最高值爲16，想將武將的忠誠度提高到什麼水準，應該要有一套自定的基準才好。

對單獨一人的武將，可多使用幾次也没關係。但如果CP不足的話，就要特別小心。

4.臨時徵税

臨時徵税，在遊戲技巧中，有時是完全不必要的指令。遇到別人侵略時，湊巧無法湊出反擊費用而徵税，此時可算是迫不得已的。即使如此，也要盡可能的在最前線的國家實行。被徵税的國，當地住民的感情會惡化是想當然的事。因而、在募兵的國家，千萬不能做徵税的政策，否則會使應募的兵數減少，這是非常危險的事情。

2.戰術總論

在這裏，將對交戰模式時的基本技巧做一考量，不過在此之前先對全盤的軍事作戰做一番整理。

正如前面所述，軍事作戰的費用，會因大名家的等級和總俸祿多寡而有所變化，認爲ＣＰ不重要而隨便任意進攻者，會因而浪費不少費用。當然，在交戰局面的包圍行動，也是要付費的指令，更要視武將的能力如何，否則容易發生浪費的情形出現。要能充分計算出是否有充裕能力，再去進行才好。

軍事作戰本身有幾種技巧。首先，可利用大名家所登錄（武將表上的NO)的武將號碼來加以利用做成時間差攻擊。這是，利用參加攻擊的武將號



碼順序來實行的軍事作戰。由於是利用較前面(能力高)的武將來先加以解決，所以可以先對想要攻擊的地方將較前面號碼的武將派往執行。另一個是避開敵人的主力而去攻打其他城。再從這邊將城包圍住，分段攻擊的方法。若能與時間差配合攻擊使用，即能發揮相當大的威力。

時間差攻擊
E處若有我方較前號碼的武將的話（亦是能力強的武將），可先從攻擊C處開始。C城假若攻陷的話，那麼攻擊B城時，B城的武將就無法逃到已6人額滿的A城，也無法逃到被攻陷的C城。接下來的A城敵人，就如同「袋中鼠」一般將被擒服。

軍事作戰並非只是爲了攻陷城而進行的。對於敵國的大軍兵臨隣城時，攻打也是一種阻止其入侵的有效辦法。但是，要依照正確順序才會有效果，並且對於敵人集結的時間也要注意才好。

計略，雖不是很受人重視，但也是值得使用的指令。雖有著CP3和費用50的負擔消耗，不過一旦在40%的成功率奏效的話，就有能夠把城等級降低15～25%的效果。尤其是要攻打巨大(耐久值高)的城時，由其更需仰賴這個指令。

使用計略另有一個最重要的地方，那就是當降低城等級15～25%時，就能夠將等級1的城給予攻陷下來。倘若碰到敵大軍群集於等級爲1的城時，一定要使用計略看看。

射擊和白刄戰

這個遊戲的交戰(合戰)其基本戰術流程，大致可分爲重視白刄戰和重視射擊戰的兩種派別。在各個指令系統中，實際的交戰狀況已如前所述。而遊戲中的最基本內容則與實際交戰相同。長槍雖是主要用來打擊兵數的指令。但不過只是適當的降低對方的編成係數，而不能給予對方較具決定性的打擊(較困難)。相反的，射擊是造成編成係數損傷的主要因素，但還須賴大量的槍(鐵砲)才可，除非槍不能射擊，否則此指令一下達對方兵數便會鋭減。突擊是具備有減少雙方打擊力的強力指令，進行時對自己的編成係數也是會減少。因此，不能毫無節制重覆地使用。至於如何配合各種的攻擊指令做一恰當的組合，這就是問題之所在。基於上述的情況，在配合組合上將是需十分重視的關鍵。

射擊戰重視的場合，原則上在敵人尚未脫離的時候，是要儘量把握射擊的機會。等到，射擊的結果，達到減少某程度的編成係數之後再使用長槍或突擊解決較好。如果只是防禦(敵方攻過來的場合)，可一直射擊直到最後逼近才來應付。在攻擊(自己爲攻擊側)時，於最後一回合仍然無法讓對方的任何一部隊敗走(編成係數成爲0)的話，則自動判定爲輸方。也就是，若光靠射擊而無法使其敗走的時候，最後時就不得不以白刄戰來儘快決一勝負了。射擊距離越遠的話，效果會越差，因此即使與敵人正面衝突射擊也沒有關係。而在追擊時對方編成係數回復，或者因部隊敗退至遠距離而行部隊交換的事也有可能發生。

射擊戰，只要槍隻數不少，就能發揮出相當的效果。但是，當自己在攻擊側的時候，若能再配合擅使用白刄戰的武將的話，這將會是一較積極的態度。

白刄戰重視的場合的話，主要以如何讓敵人減少射擊爲要點。在交戰的一回合中有分爲先攻與後攻，而每回合會再重新決定先後。因此，有可能

造成後攻的那一方，下一回合也許是先攻，因而變成可做 2 次的連續攻擊。這是，由於後攻碰到下回合為先攻所造成的可能性。相反地，我方先攻時也有可能遭到接下來敵方的 2 回攻擊。也就是說下一回合當敵人先攻時會馬上再受到打擊。由於此雙重攻擊是非常具有危險性的。因此，對順序要十分注意才行。

輪到自己與敵人短兵相接時，對於要用長槍戰或是突擊戰就更要慎重考慮一番。大致上來說，雙方的編成係數差在30以內而自己在 100 以上的話，此時可採取突擊戰方式。但是，一旦兵數較弱時，除非編成係數多的話，否則採取逃跑措施較好。自己的編成係數若比敵人高30以上，即使兵數僅為其一半，也能與之戰成平分秋色。不管什麼時候，若敵人的編成係數在 100 以上的話，就要先有失敗的心理準備才行。在遊戲後盤時，與超過 150 軍勢的國對戰，結果原有士兵5000人最後折損到只剩數百人的情況，可說家常便飯。

白刃戰，是適用於各種天候，其目標是徹底的給予敵人創傷，但是，之前若能先做射擊的準備也是很好的。

假若差使武將 6 人，而當中有 3 人配備了槍，而另外 3 人不配槍，這可說是最理想的組合。但是，若是在 5 人以下，就要依自己喜好的方法來選擇。無論如何，要做那一個選擇與個人心情多少有關係。

② 天氣和陣形

交戰的天氣與單純的規則相比，有著戰術上不可忽視的要素非常的多。或者可說是，比起單純的規則還有更強的影響力還較為正確。

天氣可分為晴、雨、霧三種類型，晴天算是普通狀態。在此氣候下，使用一切指令下達命令皆無問題，但是，若是在雨天和霧天，就要考慮其所受的影響。雨天時，不能使用槍(鐵砲)，也就是說除了不能使用射擊的指令之外，其他都與晴天狀況相同。因此在這氣候狀況下，大量配置槍反而會造成反效果。將會變成與編成係數相同完全成為兵力對兵力的決一勝負

。因此，在雨中時由於兵力與編成係數是相同之故，反而槍隻較少的一方反而有利。所以，處於晴天之外的場合時，先發制人就更突顯重要了。尤其是在起霧的場合更爲迫切。首先，敵人的武將名、兵數、編成係數等都會看不見。再加上別動部隊也不能使用。卽使連槍的威力也都減小了。如果總兵數相等，武將數也相同，各部隊的兵力規模類似而以此來推測，獲勝的可能性並不大的話，還是選擇逃跑較好。因爲不知與其正面對峙的實際兵力究竟爲何，如果我方武將充裕的話，卽可派遣前往去做威力偵察（確認敵人的戰力）。此時，主力爲預備隊，而戰鬪指示板的配置，應配置不可能被一擊敗走的部隊(先以試探部隊上場)。

對於陣形安排亦不能輕易忽略掉。到底於戰鬪指示板上與對方以如何方式接觸，這則要取決於陣形的決定。

陣形有橫陣、魚鱗、鶴翼、雁行(分左右) 5 種。橫陣就是標準的橫一線。只要看戰鬪指示板卽可知道，此陣形的配置不會立卽與敵人短兵相接。是重視射擊戰時的最佳隊形。相對的，魚鱗是中間使用白刄戰部隊，而兩翼使用射擊部隊，最適合中央粉碎敵人的攻擊隊形。鶴翼則剛好相反，是兩翼配置白刄部隊的隊形。精通世界史的人，是否還記得雁行陣卽是斜線陣。此陣形是當時底比斯(希臘之一古城)的一位將軍義巴敏諾達所開發出來的新戰術，因擊破斯巴達(同樣爲一希臘的都市國家)的橫陣而名噪一時。到了亞歷山大又更加以改良，重新採用的是稱爲馬其頓式法蘭克斯陣形也就是偏重斜線陣。遊戲中最有效的陣法便是馬其頓式的斜線陣。要一口氣便說明清楚是很困難的，總而言之，是將斜線的前方之翼極端強化的陣形。而以左翼推進的話當然是放置著主力於前端，而將較弱的部隊配置在右翼。因而，對於處於弱勢部隊來說是非常有效的陣形。

我方 敵方

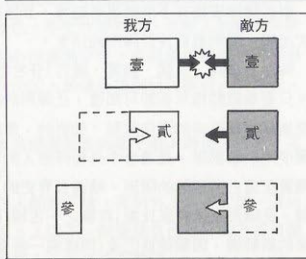
壹 3000 壹 2000

貳 2000 貳 2000

參 1000 參 2000

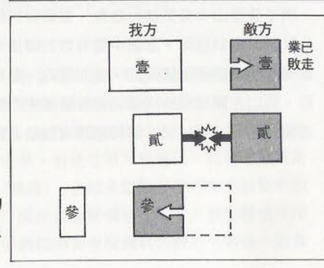
斜線陣①

斜線陣的特徵，是利用時間差的攻擊，以及局部性兵力的優勢。



斜線陣②

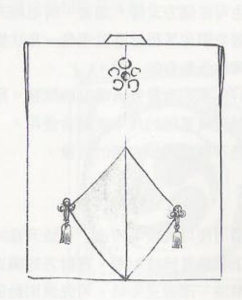
兵力優勢的「壹」，在戰鬥時先挑起戰爭，然後，同樣兵力的「貳」才開始攻擊。



斜線陣③

至於劣勢的「參」在要被攻擊的時候，而此時敵方「壹」部隊則已敗走了。

各個陣形除以上的說明得知各有其特長之外，尚有必要研究敵方陣形組合，以及一些其他的要素，要知交戰的戰術是非常深奧的。考慮組合的場合，將會發現各陣形都有一較易於與敵人鄰接的位置。鶴翼的「壹」和「參」，魚鱗的「貳」，右先鋒雁行的「壹」，左先鋒雁行的「參」。換言之，各個雁行相對的「參」和「壹」將成不易交手的位置。除此之外，其他都將成爲中間的位置。如此便可看出，自軍的武將持有槍枝(鐵砲)的話，將其擺在中間位置也許較佳。正如手册上所說的，是爲了要多賺取射擊次數。假如有特別強力的武將，光靠其數來將其擺在鄰接的位置上，其可能性也是有的。2個人要用鶴翼、1個人的話則要用其他的陣形。防禦的場合，由於是最先佈陣，因此攻擊時要看防禦側方位置的配置，針對敵人弱點之處來加以配置較爲理想。假如自己有弱勢部隊，可以不照順序以主力來強制打擊敵人弱點也是一很好的方法。不過此時，採用雁行陣較好。



③預備部隊

部隊的交替(交換)，是握有戰鬪之鍵的一個指令。被置在戰鬪指示板上所配置的武將，也就是戰鬪中的部隊於交戰之間會消耗掉的。編成係數在板上是能再回復，但是已減少的兵數和軍備則是無法回復的，也就是要趕快派預備部隊替補。而此時預備部隊的兵力少，則交替、交換的效果將會大打折扣。也就是說，要趁敵人在疲憊時便將之擊破，否則待對方替換新補充的部隊上場，再要給予致命的一擊已時不予我了。戰鬪部隊較弱，而預備方面分配有強力的武將也是一有效的方法。如此一來即使弱體的部隊受敵人攻擊也無所謂。

④別動隊

別動部隊、基本上有二個用法，一是給予敵人打擊，以幫助我方鄰接的場合。也就是我方部隊撤退以誘出敵人，再以別動隊於側面予以痛擊 (有伏擊的效果) 。如果此部隊持有槍，則其效果會更大。

另一方法，則是配合戰鬪部隊擴大其戰果的場合。除可以配合戰鬪部隊來一起打擊對方，也可從側方支援。但是，倘若敵方有預備部隊的場合時，則要等待敵方已被攻擊至某程度處於奄奄一息狀態時，趁他還未能夠及時與預備部隊交換時給予致命的一擊。

要選擇那一方較好？那完全是各人嗜好的問題。別動部隊除了此點之外並無其他用途。當然可與其他的指令來組合使用。

還有、別動部隊是不會成爲被攻擊的對象。

⑤基本戰術

總合以上的各指令可使用的攻擊方法，可依天候的不同，大致可分爲３種。晴天時、原則上要儘量持續射擊，將對方的編成係數盡可能地削減，再用突擊或長槍來解決。部隊充裕時，可先派別動部隊來打擊也不錯。在雨天時，可等待敵人接近或自己接近予以突擊，一口氣決出勝負。如果能

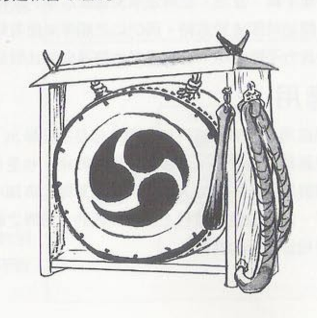
派別動部隊出來並積極應用，有利於接近時更能輕易解決。在有霧的時候，先利用射擊來使編成係數減少，再擇一適當時機鄰接，予以突擊。

總之、若無法在20回合之內使對方敗走，退却，守城（籠城）的話，則判定攻擊側失敗，會自動的退却回來。因此如何能在20回合內分出勝負，對於攻擊分配的步驟就格外須慎重。

防禦的場合時，原則上以射擊爲優先。此時要抱定不與敵方接觸的心態，並隨時抓住機會儘可能狙擊。在雨天時除非無法使用別動部隊，否則整個部隊便應要一直等待不動才好。

到此爲止仍爲基本中的基本。而要如何靈活的運用，則要巧妙依此順序去做才好。

當自已處於極端優勢時，沒有特別注意的必要。但是，若處於極端劣勢之時，只要在一開始退却就可以了。因此、問題便在於以下２種情形，當總數處於劣勢，但是個別的武將所持有的兵數較優於時，還有另一是當總數多而武將擁有的兵數比敵人少時。兩者相較之下，尤其是後者情況要勝利是很難的。當然，並非不能用別動部隊來彌補，但是當敵人在４人（部隊）以上時，與之戰鬪仍是相當辛苦的。



編成係數的優劣也會影響兵數的優勢，而且是最重要因素。編成係數是依照戰力所計算出來的係數，可做爲交戰時其耐久力來看待。如果編成係數處於極端劣勢時，即使有2倍優勢有時仍無法挽回。但是，如果能佐以陣形的活用，這一切將不是問題而能迎刄而解。

天氣所造成的問題前已說明過，但在此再加以整理。

以往大都是在晴天的前提下研究，接下就針對雨天狀況來作一探討。此雨天場合最立即突顯的問題就在無法射擊。槍(鐵砲)此時將成一障礙，因而在兵數的比較時要先確認(排除)一下才好。由於、在此時的白刄戰其編成係數之間的差距會更加具有影響(完全取決於戰力)，因而處於低方時，對於順序或別動隊要比晴天時更加須靈活運用。

晴天或雨天時，因爲對敵人的構成全部一目了瞭，所以基本判斷較無困難。問題便出在有霧時。此時，若双方武將數、兵數相同的時候，原則上要將對方視爲與我方有同樣戰力來考慮。還有、當我方爲後攻時也要以3部隊間已鄰接的想法來看待。等待敵方之兵力已明確之後，接下來的處理方式與晴天或雨天狀況時相同。當我方的武將數、兵數較優於對方時，也可以先把主力放置於預備位置上，再將二級的武將配置在前線，來進行威力偵察也不錯。當然，把無法承受連續攻擊的部隊派去偵察也可說是愚笨之舉。開始時即處於劣勢，而仍以此順序來做有時會造成非常危險的結果。故在兵力不穩定時，乾脆退却也許還來的比較好。

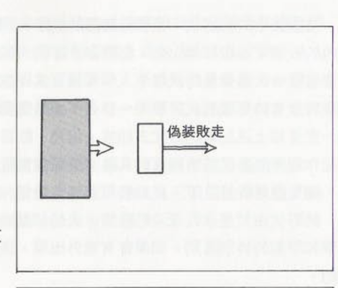
⑥應用

有關應用，雖然無法一一說明，但是在此舉出「釣野伏」一例介紹給大家。

這是薩摩的島津家，最喜於使用的戰術，也是伏兵術的一種。做爲前衛的部隊假裝敗走，把敵人引誘入自己軍隊的佈陣中，然後以伏兵包圍殲滅的例子。像武田信玄被村上義清大敗的上田原之戰，便是使用相同戰術。可說是相當流行的戰術。

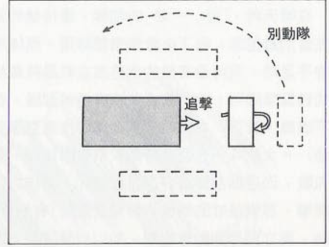
釣野伏①

這是誘餌部隊被敵方大軍攻擊，立刻裝成敗走逃跑。



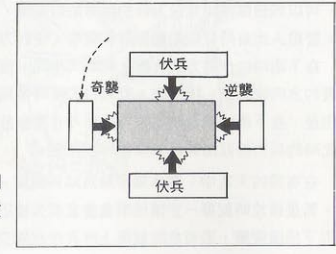
釣野伏②

這個誘餌部隊將敵方引誘到我方，在此時別動部隊要迅速移動。



釣野伏③

發現敵人時，就由背後的別動隊來奇襲，使對方不得不敗北逃走。



在遊戲中的釣野伏，是要從陣形的選擇、別動隊，至交換等全部包含在內的戰術才能發揮得出來，當然多少會因天候因素而有所影響。實行時，要有持有大量槍隻的武將１人，和擁有某程度槍隻的武將３人，以及白刄戰時沒有持有槍的武將要１～２人，合計需要5～６名武將。當然，並不一定要如上述記載的方式去組成，但是、數目一定要差不多，否則就較難起作用。而各武將所擁有的兵數，是參加交戰敵人（平均）70%以上爲最佳。如果在此數目之下，成功的可能性會降低。

釣野伏由於是速戰速決的戰法，大約10回合即可分出勝負。因而没有攻擊和防禦的特別區別。如果會有意外出現，通常是天氣變化的因素所造成的。

在晴天時，「壹」～「參」的部隊，讓持槍的武將來擔當，白刄戰的武將則充當別動部隊，剩下來當預備部隊用。而陣形則以橫陣爲基本陣形，而槍隻不足時，可將没有槍的武將放在較易與敵相鄰接的位置，以此法取魚鱗或鶴翼陣即可。總而言之，持有槍的部隊，在會戰開始時要不斷的射擊，不讓敵人靠近。在此時，別動部隊推進到應有位置（從右開始第三列爲最佳）。大約4～５回合時敵人前來鄰接時，要讓一個部隊前去迎敵使用白刄戰，而這個部隊最好選派較強的。鄰接之後仍保持編成隊形並施以多次突擊，等到後攻的時候再與預備部隊（有槍隻者）交換。下一回合輪到先攻時，再立刻用別動隊攻擊，加以射擊讓對方敗走。先攻而交換部隊不佳時，可以和預備使用於白刄戰的部隊加以交換，同時，別動部隊要立刻後退。當敵人出來時就以別動部隊和突擊，使對方敗走。

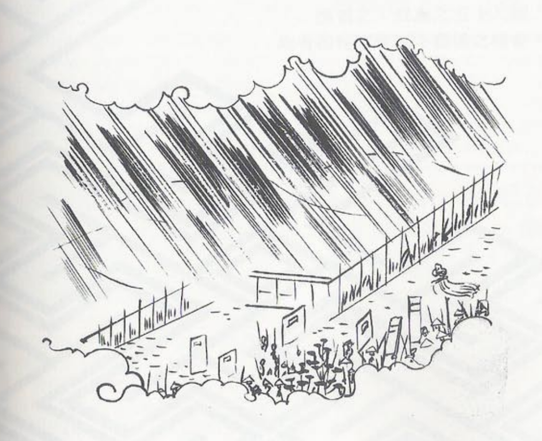
在下雨時的作戰方式大致上與晴天相同。預備部隊最初就要爲進行白刄戰的方向做準備。接下來、就和白刄戰時使用預備隊的場合同樣的方法。但是、在下雨的場合時電腦方的思考也是會放棄射擊，直接地逼進過來，此時的兵力差就由其格外須要特別注意。

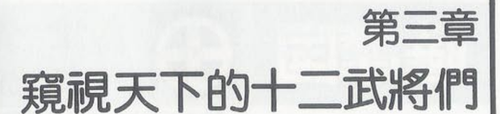
在有霧的天氣中，基本陣形爲魚鱗和鶴翼，因此要配置白刄戰用的部隊。若是後攻時就要一定讓他前進儘量前去接近敵人，然後、於保持編成隊形下持續突擊，若有危險就馬上與其他部隊交換。如果是先攻的時候槍隻

少，武將又沒有槍，那麼不如與會成爲後攻並擁有槍枝的武將交換還來得好。也許有可能，新上場的部隊一擊就能使敵人潰敗逃走也說不定。

像這樣在晴天以外氣候，當打擊力逐漸下降，漸感無法承受敵方一擊之攻擊的時候，就不要再戀戰。假使兵數不多時，識時務地迅即退却才是良策。

除此之外，以別動隊爲攻擊主體的消耗戰等，也是可考慮看看的戰法。可依照不同的狀況來使用對應的戰法，因而培養出自己慣用的作戰模式的話，那麼即使從另何一個地方開始也都沒有問題了。





第三章 窺視天下的十二武將們

時間在1551年。
欲掌握天下者共有十二名武將。
南從薩摩國、北到越後國。
從豪族起家，
歷經小大名，晉升至戰國大名。
目標一致在於統率天下、
換言之，列島之五十八國、
均有担任掌管天下霸權之機會。

薩摩国



島津 貴久
——豪 族——

◘從豪族到小大名

想要嘗試『天下統一』的初學者，或第一次從事模擬遊戲之人，島津家為其最佳選擇。因為它位於日本最南端，可免敵方由背後攻擊之憂，且出現的武將也相當強。若待繼承者出現，島津義久是軍事 9 ，内政12的智將。加上其弟島津義弘是擁有軍事14，内政 7 的猛將型，其子家久是軍事15的智將型，均為勇猛無比之武將。既已具備如此優沃條件，高手者卽可自我限定時間過關一試。

首先，攻陷最南端的指宿城，來安定背後。然後依序攻擊伊集院、出水、大口等城。一切都順利的話，很快的就可成為小大名。

◘從小大名到戰國大名

接著要攻擊的是大隅國。城池有二，僅二回卽可平定之。然後攻進日向國。在九州地方，最初較強之敵手為大友氏，因大友氏和日向國之伊東氏互結有同盟，故在平定日向國之前，可不必擔心與大友氏相遇。日向國僅有城池三座。在攻打日向國之後，緊接著的是攻打豐後的大友氏。進攻筑後的方式，因其城池數目衆多，需要花費相當多的時間，故應將箭頭指向豐後才正確。臼杵城為豐後要進入四國的出口重鎭，所以開戰時的首要目標卽為確保此城之安全。



豐後的大友氏並非弱者，但因彼方武將太多，兵力似乎有分散的傾向。對付此以3部隊各帶15～20的兵力，即可輕易獲勝。若以島津家將大友家消滅，即可替其達成了夢寐以求的希望，然後再慢慢平定筑後。這樣就達到了平定5個國家而擁有100萬石的戰國大名之目標。

◘從戰國大名到天下統一

在此時，西方的龍造寺極有可能與中國地方的毛利或陶氏邂逅。若有確切勝利之把握，當然可與他們戰鬪，但不必很勉強的拘泥於九州的統一。對方若要求互結同盟，應以寬容的心懷允諾之。在此期間，進入四國，有如入無人荒野般的容易，亦爲一條相當好的途徑。再由四國返回，包圍中國，同盟必將被毀棄。如此，便可平定之。不過，初學者最好還是採取統一九州的方式及其過程，因其守備對於我方較爲輕鬆，很容易達成島津家長久以來的夢想。

佔領了九州、四國、中國以後，開始奮力前衝，縱然敵方求饒，要求締結同盟，亦要不予理會，一味前進和進攻，消滅敵人並東進。只要將畿內一些頑強的敵人消滅，甲信之武田、北陸之上杉氏亦不足爲懼，並可輕鬆勝過他們。

九州爲颱風侵襲之區域。加上島津家只能向前推進，故沒有修築此地區城堡的必要性，槍與砲亦不必在此到處搜購。所以島津家可僅靠著對家臣武力的信賴，來勇猛向前衝。

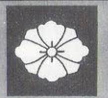
■薩摩武士、最後的奮戰！

一提到島津家，最著名的莫不過是他們在關原之戰中，衝破敵軍的包圍而安全撤退的傳說故事。但是、義弘原先並未打算在關原之役投靠西軍。而是因爲義弘之子，島津忠恒，在與其重臣伊集院忠棟成敗之際時，受德川家康助他一臂之力，基於此，義弘對家康心存感激。

因此，在豐臣秀吉死後，石田三成與家康的對立成爲不可避免之事時，義弘站在家康這邊。當西軍的石田三成攻打鳥居元忠的伏見城時，義弘義無反顧地支持元忠。但當他欲入伏見城，因元忠之不信任，而加以拒絕之。因爲此事，義弘深感困惑，所以，只有轉爲石田三成的西軍這一方。

之後，義弘雖與三成行動一致，但是，每次目睹三成拙劣的指揮，均不禁與之衝突。在關原之戰，島津軍按兵不動，主要是因爲義弘之心早已不在三成的身邊。最後，當敵方中央突破之際，島津以不到 800 人的士兵對抗東軍的十幾萬軍隊。我們可以很清楚的想像這些勇猛的武士在戰場上的勇敢表現，幾乎像是隨時會躍然而出一樣。

肥前国



龍造寺 隆信
——豪 族——

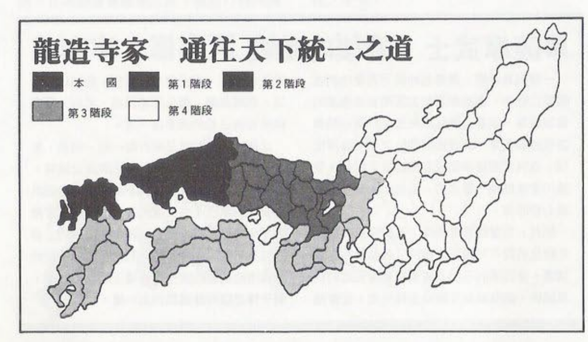
從豪族到小大名

與島津、大友的九州方面勢力相比較，龍造寺家看似情況較不利，但也不能完全將其蓋棺論定，當你嘗試玩了幾次之後，就能清楚的明白。在九州勢力之中，能夠生存下來的，非島津卽龍造寺。北九州地方因收入較高，故應早日將其攻陷，若與收入少的小國相隣近，就算攻打下來，也不會提高收入，這點值得我們費心考量。

攻城的路徑，是按照島原、大村、平戸、勢福寺的順序將他們攻陷。因爲武將很少，不可能同時攻打數個城堡，但是不必擔心，龍造寺隆信之値爲軍事13，若以其應付之，各場戰鬪必定會勝利。在1552年夏天，國内想必已完全平定！

從小大名到戰國大名

此時爲龍造寺家族存亡的最大關鍵時刻。首先要向城少相對收入卻高的筑後國進攻。在此，可能會遇到大友軍，但不一定會輸，雖然大友軍的武將相當多，看似一支大軍隊，但還是要利用情報加以證實。最好將一部隊部署兵力至10。最大的要領爲集中兵力，因此，儘量避免多餘的武將再帶兵。接下來的就是筑前，可以不到二年將它完全平定。



但是，不安的脚步悄悄的靠近，島津家來襲了！島津向著大隅、日向、豐後進攻上來。此時，龍造寺家只有二條路可選，一是與島津戰鬪以統一九州；二是放棄南九州，與島津家締結同盟而共同攻進中國；前者看起來較有利，但那僅是表面的，因為島津家實力相當強，可算是一強敵。統一九州需要相當長的一段時間，在此期間內，中國的陶、毛利等國，有進攻過來的可能性。取後者，也許會感到卑躬屈膝，但由此可看出為政者之器量。序盤戰時，佔領領土的多寡，顯然是關係著國家的存亡。

之後，從筑前、侵入豐前再從門司城、中津城到長門、周防。肥後、豐後乾脆送給島津！這是由於，一旦攻取了豐後之臼杵城以後，島津必會毀棄同盟關係，因其已失去了出口(往伊予)。進入中國之後，龍造寺家才能正式列入戰國大名的行列。

◘從戰國大名到天下統一

中央國家只是單純一條攻路。只要審慎地與毛利氏、宇喜多氏戰鬪，並不會輸給他們。但此時，避免出兵攻打四國。因為在此期間，島津可能已進入四國。那麼，與島津的同盟關係何時會毀去呢？重要的關鍵就在於島津軍從四國進入河內而與畿內勢力開始交戰之時。不過，若一直與島津保持同盟關係，也相當有趣。因為若是九州的二大勢力並肩出擊，無論遭遇多大強敵，也均不能與我們相匹敵。此時，要注意不要被島津控制了向前進擊的路。最後，可能在面臨瓜分天下的決戰時，會有相當大的困難。但是，只要將國境內之城堡加以強化，再以此地為基地來發動攻擊為原則，將可順利達成。只是，因為CP值少，每年提高城堡的水準亦有限，可說是相當不易。

■存在於佐賀家的葉隱的精神

"葉隱的精神"一詞，所謂葉隱精神，並非忍術，葉隱即「武士道在於發現死亡」，這句話代表了一種有名的思想，此即為龍造寺家的武士道基本精神。由此可知，在戰國時代，龍造寺家族，數度面臨被滅亡的危機。

龍造寺家族，原本僅是小貳家族之家臣。曾經是肥前、筑前、豐前三地的治理者，担任九州探題(地方政務官)的要職，家世顯赫，但是被大內、大友家壓迫，不得不走上衰亡之路。龍造寺家兼起而支撐即將沒落的小貳家族，在享祿3年、天文3年之戰中，以勢力弱小之一方，戰勝大內之千軍萬馬，名聞九州全土。但是，後來因馬場賴周視其為眼中釘、肉中刺而設計陷害，龍造寺家中其奸計，除了家兼之外，其餘龍造寺一族6人均被害。倖存的家兼，退至筑前，最後以90之高齡起兵，將馬場賴周一族消滅，以雪其家族被滅之恥。

之後繼承家兼的，為其曾孫隆信，但繼承不久時，就遭遇家臣的謀反，一度逃往筑後避難。龍造寺隆信在沖田畷之戰中戰死，於是龍造寺家族也就滅亡了，但是其精神由肥前的鍋島藩加以繼承，一直延續到江戶時代。

豐後国



大友　宗麟
——小大名——

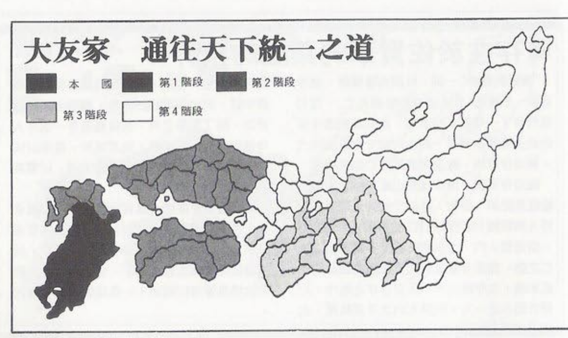
◘從小大名到戰國大名

與島津、龍造寺不同。因為大友家一開始就是已吞併豐後的小大名，因此，很容易被誤認為能簡單地將九州統一之，實際上這想法是大錯特錯的。此處屬於高手級程度者才能嘗試的國家。

大友家位於九州中央，除容易受到島津、龍造寺的夾擊，又接近具有連結中國要道的豐前，容易受到毛利、陶氏等勢力的侵略。位處如此地理條件差的環境，又加上是屬於低收入的國家，本身開頭又已有 8 位武將。將造成兵力容易分散。

地理條件上的缺失，可以互結同盟的方式來彌補。以九州名門的威信值來說，是可以輕易的和龍造寺及陶氏結盟。由豐後到四國的門口，因本身有臼杵城，故沒有被封住出口的危險。首先，要與前來進攻的島津作戰。同盟國日向為擁有獨立勢力的國家，故我方不必攻取日向的縣城。伊東家因能力低無法統一國內，極可能被島津滅亡，所以要把日向的伊東當作為對島津的防波堤來看待。首先，要進攻的是筑後。

大友家的武將，各自具有相當高的能力值，要將其有效運用，實施集中兵力作戰。一開始，先將兵力都集中在大友宗麟身上，接著，把軍事值高的武將立花道雪、佐伯惟教、吉弘鑑理留在本國之内，再對他們做兵力的補充。雖然危險，但也只有靠著大友宗麟的兵力，發動乾坤一擲之戰，別無他法。然後攻擊肥後。在此期間，要防備中國勢力的來襲，勿忘修築(普請)高田城。在此處，僅只能做抵擋守備。在平定筑後時可能會遭遇島津來襲，此時，只要將先前留在國內已儲備兵力的三位武



將，各自準備槍砲500枝以禦敵即可。若戰勝島津，即可成爲戰國大名，也就等於克服了最大的危機。

◘從戰國大名到天下統一

同盟國之伊東家，在我們攻取了薩摩、大隅的同時，便成爲一種環形被包圍的形狀。此時，大友家可趁對方毀去同盟時加以吞併。平定了南九州之後，照著原先的預定，從臼杵城向四國展開攻擊行動。在四國，較強者僅有長宗我部，即便對方已平定四國全土但也僅有70～80萬石。而大友家的實力爲140萬石，是其二倍，以數目即可將對方壓倒。接下來，從四國返回中國，去壓制住龍造寺、陶氏等同盟國。到此，九州已完成統一。接著由備前國砥石山城附近登陸中國，將宇喜多氏攻破，之後，繼續向毛利、尼子進攻，攻破後，趁失去出口的同盟國相互叛離時，逐一打敗之。至此，剩下令人擔憂的上杉家，若上杉家由北陸道西進，攻入中國，情況將相當危急，因此，在討伐中國之前，最好先與上杉結盟。

在與上杉結盟後，接著平定三好、六角等畿內勢力，作爲攻入東海、甲州的出口。京都以西此時已在大友家的掌握之中，所以只要以一直線向前推進，最後的敵人只有上杉、武田或伊達氏。這些國家，此時早已不是大友家的對手，因此，可以安心向前進。

■九州最強的武將、立花道雪

在大友家，最爲敵軍所懼怕的武將即爲立花道雪。在戰場上，指揮過37次會戰，從未失敗過，故被稱爲「鬼道雪」。他的身體在年輕時代曾被雷擊中過，所以全身癱瘓，完全不能行動，可以算是不適宜戰鬪的病人，但他却坐在由6人所扛的轎子上，手中握著2呎7吋的長刀和槍。在戰爭中，動作從不慢於他人。家臣們將道雪當作雷神的化身，既恐懼又尊敬，無論多麼艱困的戰鬪，都完全遵從其指揮。

道雪並非一有勇無謀的武士。其忠義之心很重，是一很重視家臣的良將。戰後，無論立功與否，道雪均體恤部屬之辛勞，給予他們應得之犒賞，因此，家臣之中，無一不對他心服口服。

道雪曾勸諫貪溺酒色的主君宗麟好幾次，也獨自挑起支撐即將沒落的大友家之重担。最後、道雪在天正13年，71歲時，與島津在筑後北野的戰役中失敗死亡。道雪只有一女兒，其女婿立花宗茂爲一有名之勇將，連德川家康與豐臣秀吉均對他刮目相看。

安芸国



毛利 元就

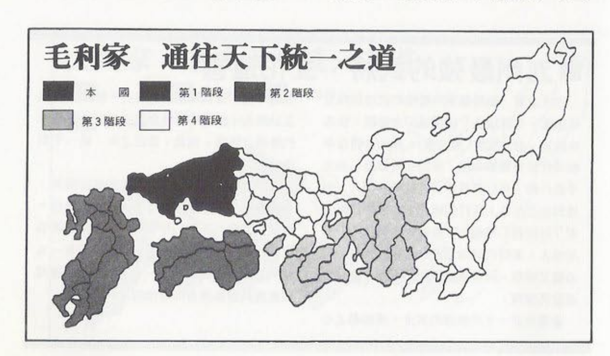
——小大名——

◘從小大名到戰國大名

毛利家也是屬於較容易操作的大名之一。就所擁有的資料當中可看出其不安的隱憂爲其當家的年歲過高，不久後也許會死亡。如此一來，ＣＰ値將會大大地降低，這是非常令人頭痛的事。繼承者爲隆元，雖然隆元之能力並不及元就，但並非無能之輩，亦能夠一窺天下之勢，玩家不必太失望；況且還有早川隆景、吉川元春等強有力的支持者輔佐，可以依照史實來玩。謹遵三支箭的教導(折箭勸合故事)，在歷史上是多美的事情啊！

首先，率軍隊攻打周防的陶氏，主要目的在牽制中國地方。因爲陶家有增強其勢力的可能性，應及早防備，將之擊潰。雖然陶晴賢實力很強，但是在周防國內只有一條路，我們只要加強部隊的狙擊能力，亦能獲得勝利。此時，要趁勢侵入長門，只需二輪回，卽可平定之；接著，回過頭來進攻備後，還不要向九州進攻，只要好好修築勝山城，備後國僅三輪回可平定。

在快速攻擊的過程中，我們可預知元就的死期卽將到來，雖然沒有一固定時間，但遊戲開始十年之內必定會死。卽使元就死了，也無妨，反而有攻打出雲之尼子家的藉口，若能將尼子消滅，中國就能統一。假若從備後能平定出雲就可名列爲戰國大名了。眞是相當長的一段時間。中國的土地雖大，但實際收入卻很低，所以要晉升爲戰國大名，需要約４～５年的時間。在這種收入低的國家，一有新領土收入時，要注意兵力不可分散，儘量將兵力分給毛利隆元、福原貞後、小早川隆景、吉川



元春等人。

◘從戰國大名到天下統一

約在統一中國的同時，毛利家就必須要作一選擇，一條路是繼續前進而目標指向畿內，另一條路則是返回而獵取九州。備前的宇喜多氏現在已可輕而易舉的將它擊敗，不需十年即可到達京都。但此時，島津家勢力增強，若被其背後偷襲，則後果不堪設想。所以，先安定背後，是兵法中很重要的戰略。因此，爲了使進入京都時無後顧之憂，應先攻打九州。在此行動之前，要先和宇喜多結盟，不必擔憂結盟之成敗與否，宇喜多氏會欣然接受。

從勝山、防府開始進攻，首先，主要目標是平定北九州。將筑前、筑後、肥前分別攻取，而龍造寺則可不費吹灰之力就攻潰之，剩下的兵力可能在攻豐後國時會派上用場。至於對付島津國，儘管島津實力很強，但是，此時毛利已有 200 萬石的實力了。即使島津合併了薩摩、大隅、肥後、日向等國，也只不過得到80～90萬石。故征伐島津指日可待，用不著三年即可平定之。在統一了九州之後，趁宇喜多有新戰略以前，先進攻四國。

若能將四國平定，就有如進入無人之境般的自由，到那時，若仍與宇喜多氏維持同盟關係，究竟會東進至何處呢？以最順利的情況說來，大概會佔領攝津、山城、北近江、越前這些地方。從雜賀或堺登陸，將南方各國平定，從此無後顧之憂了。往後，靠著本身的實力，繼續向前推進，至於與宇喜多何時會毀去同盟關係，早已無關緊要，已無威脅性了。

■無敵的毛利水軍大勝！

一提起毛利家，就令人想到當時日本最強的水軍，他們以率領全日本最強大的水軍而出名。而毛利的水軍與想要秉掌天下的織田信長之水軍在木津川口曾展開了一場激烈的海戰。

天正４年，信長終於對河內石山本願寺下達總攻擊的命令。織田之大軍大舉包圍本願寺，因本願寺一日比一日缺乏糧食，故求救於毛利輝元，輝元允諾７月12日將派 300 艘軍船、600 餘艘兵糧船，由淡路島的岩屋出船。第二天，７月13日，攻入大阪灣，起而迎擊的是織田水軍中的難波、熊野衆等，共率 300 餘艘船迎戰。毛利水軍在木津川河口埋伏，準備夾擊織田水軍。到了14日早晨，在戰國時代已發展至極點的毛利水軍將織田水軍打敗，獲得壓倒性的勝利。在水戰進行過程中，以本身的船靠向敵船，接著，用一種貌似現今手榴彈之物投擲敵方，又用火箭般的武器向敵船進攻，結果使織田水軍慘敗，糧食得以順利運入本願寺。此次水戰距離織田水軍以超級巨大鐵船擊敗毛利水軍的第二次木津川口之戰，不到２年。

備前国



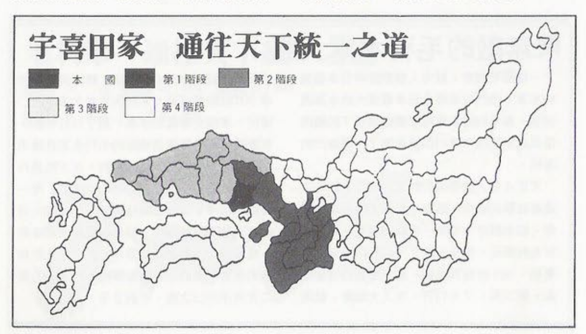
宇喜田 直家
——豪 族——

◇從豪族到小大名

宇喜多直家應爲高手級玩家所喜愛的大名。在這點上，可與越前的朝倉義景相匹敵。在朝倉家，義景無能，但是其武將多，且越前國可開闢成75萬石的穀倉地，並且，最重要的是他與北近江的淺井家結有同盟，後背處安全，並無後顧之憂。而宇喜多家與之較量之下，顯得相當悲慘，武將僅直家一人，備前國不論如何努力，也最多只能到30萬石的程度，是孤立無援的孤獨國家。這數重痛苦齊備之下，雖然直家是內政13的智將，但卻苦無ＣＰ值可供利用。玩天下統一的高手，若想只憑實力就取得勝利是很難的，那麼，所需爲何呢？那就是運氣吧！

要以宇喜多家開始玩的話，首先要做的就是將你的精神念力(哈！倘若你有的話)傳導給電腦ＣＰＵ的作業吧！最初的念力是要祈禱毛利元就儘早死亡。因爲，對宇喜多家來說，眼前的敵人爲毛利與尼子。遊戲一開始，毛利與尼子互結有同盟，當其聯手東進時，要想盡辦法阻撓，不可使其得逞。總之，就是讓元利毛就早死，儘早摧毀二國間的同盟關係，這是決定宇喜多家浮沈的關鍵。繼續，要集中你的念力撐下去，至於燒香拜佛加強祈禱之類的方式也可多加利用。總而言之，支配者的你是孤立奮鬪的，即使有奇異的構想與動作也無妨。

國內的城池，要依照天神山、沼、岡山的順序，依序攻陷，此時要特別注意兵力的保持，一旦失去，在收入低的備前，補充相當困難，要儘量避免勉強進攻。



◘從小大名到戰國大名

從此處開始，是決定宇喜多家成敗的緊要關頭，必須盡全力，不斷輸送念力。毛利極有可能向九州進攻，所以無論如何，要與毛利家結成同盟。擺供品築壇，灑水祈禱吧！一旦不幸毛利若是向東前進，並沒有可防守的方法。只有將一族帶往讚岐，登陸後，當四國的大名，即使如此為之，也並沒有很大作用，只不過是消磨時間罷了。

若幸得上天憐憫祈願成功，能順利地與毛利家結盟，問題就能迎刃而解。繼續向美作、播磨進攻，並將備中拱手送給毛利，以表示恭順之意。尼子此時若孤立無援，就可安心，根本不足為懼，要趁此機會趕緊將美作、播磨、但馬、丹後、丹波全部攻下來。這時，你也許會覺愕然，雖然已攻取了如此多國家，卻還不能成為戰國大名！宇喜多家若要晉升為戰國大名，仍需擊敗畿內的三好、六角等勢力，才能心想事成。

◘從戰國大名到天下統一

接著，要與之結為同盟的對象為上杉謙信。作法為將畿內的北半部送給上杉家。但是，如伊勢、尾張這類收入高的國家，無論如何要保住。同時，也要與武田的東海、甲信勢力互結同盟較為有利。也許你已發覺到我方並無出路，此時，毛利極可能會出面破壞同盟關係。而在這種情況之下，要以我方 200 萬石的勢力去對抗毛利 300 ～ 400 萬石的勢力，相當艱困，但是非勝不可！是乾坤一擲之戰。當然，要有一些看似有希望的條件配合之。宇喜多直家的ＣＰ值不低，運用ＣＰ值的高度來購買槍砲，組織一槍砲部隊，要戰勝強國，只有用槍砲才能戰勝！

不論戰勝毛利或是島津，就等於取到了天下。

■宇喜多直家活躍於東中國

宇喜多家本來是備前國鹿島的土豪，本姓為三宅。宇喜多家在應仁、文明時，初次出現在歷史的舞台上，從此時起，就開始担任備前赤松家的守護代及浦上家的被官（諸侯的家臣）。而在能家的時代，宇喜多家幫助浦上村宗害死其主君赤松義村，助其伸張勢力，可惜後來，浦上村宗被自己的家將島村豐後守給謀殺。因此，能家之子與興家之子的直家不得不潛伏在備前國福岡之內。

不久之後，直家任官於浦上宗景麾下，在各地轉戰，儘情發揮其能力。永祿10年，在備前明善寺打敗三村元親，第二年，將被視為備中最強的松田家，消滅於金川城。在元龜元年，滅了備前岡山的金光宗高。天正元年，打敗三村元親。直家的後代，將其主家浦上宗景放逐，而跨入戰國大名的行列。情況發展到此，織田信長已開始向中國進攻，只有與毛利聯手對抗才是可行之途，到最後，再與羽柴秀吉聯手消滅毛利。直家在天正9年，即有名的水攻備中高松城之前一年，病歿於岡山城，此時仍無法確知天下之歸屬。

河内国



三好 長慶

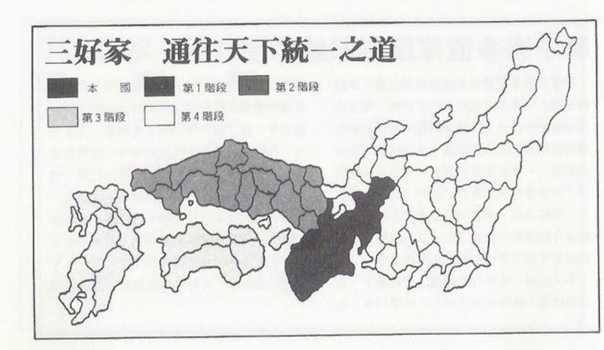
——小大名——

◘從小大名到戰國大名

三好家的立場與織田家相似，位居日本中央，周圍敵人相當多，而河內、尾張的百姓也常會起而反抗(一向一揆)，情況很激烈。同盟國又只有一國，因而可能在數年之內就會被消滅，以上是與織田家的相似點。不同點則爲尾張是擁有66萬石的大國，另外，尾張國之優秀人才輩出，且信長的內政値高，非常人可比擬。只是，三好家也有許多有利條件可與其相提並論，首先，遊戲一開始時，三好家就是小大名，接著，其威信值是信長的一倍，擁有堺城(貿易港)，槍砲獲得容易，尤其在這點之上，雙方有很大的差異。由於三好家人才缺乏，於是槍砲必須每進行一輪回就要買一次，若要依靠武力獲勝，就必須將武力集中於武將身上。

最初，目標放在紀伊或大和上。紀伊國，即使不理睬它，亦不用擔心它會進攻過來。而攝津是因有大阪城(由暴民佔據)的橫阻，不易攻下，因而細川不會進攻進來。反覆思考後，因與大和的松永家有累積數年的仇恨，所以先攻之。信貴山城之水準雖然很高，但並非無法攻陷。派細川氏綱強襲信貴山城一次，若其陣亡，情況反而會好轉。平定大和，最多只要一年，然後攻向紀伊。紀伊的高野山門徒有稍許麻煩，但可能不用一年就可平定。這時，已攻略下山城的六角開始攻打若江城了。

與六角將會在山城對戰，只要擁槍自重，就不必擔心。打敗六角之後，趕緊挾餘勢，進攻南近江，至此，三好家已躍升爲戰國大名了。



◘從戰國大名到天下統一

要達成一統天下的目標，此時最需要的是收入高的領國以及優秀的人材。因此，南近江、伊勢、尾張三國，無論如何要得手，若有機可乘，也要將美濃拿下。但是，以現今之情況衡量之，與東國之大名發生衝突可能對本身不利，如果有能力，將已得手的國家與東國的邊界劃清，保持距離，然後轉向西方前進。即使有所野心，也要按捺下來等待往後再與東國的大名戰鬪，接下來外交上的交涉顯得格外重要。此時，三好家的威信值正好派上用場，與武田、上杉必須要結同盟。因爲他們早、晚都會滅亡，不必放在心上，最後，還要與今川氏結盟。

現在，把軍隊調往西邊，直驅丹波、丹後、但馬等小國，只要三好軍通過，均可將其收編領土。備前的宇喜多家，此刻已非敵人，所以可利用此時將播磨、美作、備前均收入版圖內。大阪城的攝津，有些令人擔憂，但是，若能從大阪城引誘出抗爭的百姓而加以完全消滅，此城實爲一誅殺武將的麥加之地，也可稱爲聖城了。這樣做，對往後將會有利。

接著西進討伐毛利。此刻今川氏已滅亡，可與島津等國的九州勢力結盟，共同夾擊毛利。此時目標爲中國全土，統一了中國之後要繼續向四國進攻；進行至此，會與九州的勢力相砥觸，因九州毀壞同盟關係，故不必客氣，將它併吞。將日本的西半部收入版圖之後，三好家可說已決定了日後君臨天下的大勢。

但是，以上情形是在東方諸國堅守同盟時的狀況。假若三好家仍未在日本中央伸展開勢力時，一旦他們由東方進攻過來，就必須立刻與西邊的勢力互結同盟，這才是機智的作法。這是在聚散分合的戰國時代之慣例，即使有時也需要違反常例，不守情義。

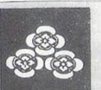
■畿內的霸者三好長慶、失意的死亡

對戰國時代歷史精通的人大概都知曉，首先率軍隊上京都者不是織田信長，而是三好長慶。

當時，長慶在攝津國的一角擁有勢力。天文11年，木沢長政要討伐被放逐的足利將軍，在一冠晃堂皇的名義下，率2000名士兵，進攻河內。勝利後，將當時在京城中獨攬權勢的細川晴元放逐，而掌握了中央大勢。後來，又加上了山城、河內、和泉、攝津以及丹波、播磨、紀伊、大和等地，三好長慶就成爲名符其實的畿內霸主。支持三好長慶的是當時三好家的首領松永久秀以及他的三個弟弟。特別是他的弟弟們在淡路、讚岐、阿波伸展勢力，可作爲長慶的後盾。

達到顚峯時期的長慶，時已年歲不輕，晚年，被企圖奪取主家權勢的松永久秀所陷害。松永久秀謀殺了長慶之弟十河一存以及其嫡子義興。另外，在戰場上失去了另一兄弟義賢，使長慶形同廢人般，而久秀再以奸言迷惑他，連剩下最後的弟弟安宅冬康也被長慶親手誅殺。最後，於永祿7年，長慶在其勢力達到最高顚峯期衰弱而病死。

越前国

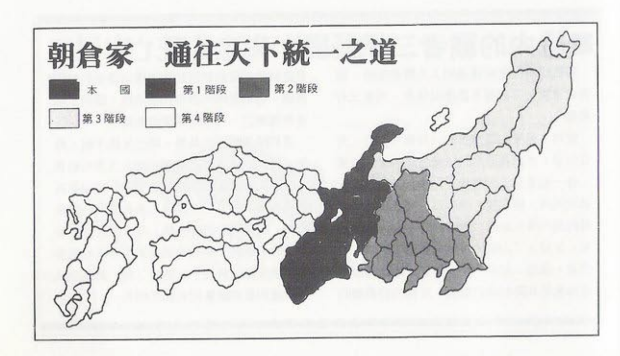


朝倉 義景
——豪族——

◘從豪族到小大名

朝倉家的情況相當麻煩，因爲當主義景無能，可說是一位無能、昏庸的將領，所以，要義景統一天下很困難，這是適合高手者嘗試的大名。此時，可以嘗試使義景死亡的方式，這可能與最初選擇朝倉家的意念有所差異，但是一旦義景死亡，暫時的當主爲教景。教景爲義景的曾祖父之弟，曾遠征至近江的美濃，爲朝倉家第一猛將。在教景主持國政時，情況稍好，但是若有正式之繼承人出現，就必須讓位給新繼承人，但是這些繼承人仍然非常無能，，必須將他們斬草除根，家族才能強盛。如今，最難克服的問題就是朝倉家一族人數衆多，要完全消滅，實屬不易。在出現有能力的武將之前，千萬不要停止，繼續斬草除根。而這時，強奪主人家政權的陶晴賢和松永久秀反而相當有能力。

國內、有百姓起而反抗，控制住了北之庄及大野等諸城。在小浜城的是獨立勢力武田義統，首先要攻擊的就是此人，原因是武田義統的兵力不足。在這個期間，可能會遭遇到反抗百姓的攻擊，一乘谷城將被奪走，此時不必緊張，先安定後方，然後回到府中城，讓百姓進攻數次，以減損其兵力，等到目的達成，再將反抗百姓所據之城堡一一攻陷。將統一越前國的目標暫定爲二年吧。



◘從小大名到戰國大名

越前國第二目標爲加賀。在此地，起來反抗的百姓(一揆)，勢力非常大，如果不先削減其兵力，大概沒有勝利的希望。到加賀只有一條道路可行，所以麻煩相對地就減少了，約需一年可平定。然後，箭頭指向能登，若能火速將其攻陷，立刻可躍升成爲 100 萬石的戰國大名。接著，儘快與上杉家結同盟，即使被拒絕，也要試著與他們不斷地溝通。這些工作順利完成後，開始踏入畿內，先將後方鞏固住；既然北陸已在掌握之中，所以上杉家只剩東北和關東地區。若依照史實所記載，上杉家將會與武田、北条戰鬪，那麼後來的戰略將可輕鬆實現。

◘從戰國大名到天下統一

現在開始向畿內進攻。北近江的同盟國淺井，已被獨立勢力所消滅，可簡單地略過。至於南近江，亦不需大費周章，很容易就可平定。但此刻，三好已將河內、山城、丹波等攻下，收入爲領土；要討伐三好，需要好幾年，然後獵取大和與紀伊，再向美濃與伊勢進攻，在此會與織田家相遇，但不必担心，很容易可將它擊敗。此時，最好與西方國家的勢力互結同盟。如此、可直接向東國展開攻擊行動，而無後顧之憂。

東國方面之甲信，東海地方之武田，關東地方之北条、佐竹、上越、北關東之上杉與東北之伊達，都是在統一過程中須平定的國家，而且要依國境相接的順序攻陷之。只是，在平定的過程中，西國的島津有攻打過來的可能性，如此二面受敵，危險性提高。所以，一旦遇此情況，就算正與東國如火如荼的作戰，也要停止，儘快與東國結同盟，以專心對付島津。這種臨機應變的對應方法，才是生存之道。

朝倉家主人之ＣＰ值相當低，無論如何努力，槍砲都無法湊足，面臨強敵，勢必苦戰一番，除了堅定必勝的決心外，別無他法。

■朝倉、淺井之聯軍

一提到朝倉，立刻令人想到淺井。此二者之聯合軍非常有名。是反信長之一翼，一時之間曾讓信長陷入進退維谷的情況，但爲何聯合軍好幾次都失去了勝利的機會呢？

永祿13年，淺井軍與信長毀去同盟，所以當信長進攻朝倉時，淺井軍幫助朝倉，遮斷了織田軍的退路，但稍有遺憾的是因爲軍隊到達近江西部太晚，使織田國的主力軍能够走出若狹而退至京都。後來織田轉回反擊，發生了姉川之戰；當時朝倉軍10000 人，與德川軍5000人對峙，而淺井軍8000人，與織田軍二萬九千人相對峙。淺井軍勇猛善戰，衝破了織田軍所排13段防禦陣勢中之11段，甚至使信長自覺勝利無望；但其同盟朝倉軍却被德川軍打得節節敗退，因而淺井之勝利，也顯得徒勞無功了。

元龜３年，正當武田信玄準備上京城時，朝倉與淺井之聯合軍３萬４千人在北近江與織田軍３萬人對峙。信玄請朝倉軍將信長暫時釘在北近江使其不能輕舉妄動，但突然、擁有２萬５千的朝倉軍竟回到越前。原因爲義景厭倦軍旅生涯，想回國內，因此使織田能順利地回到尾張。爲此，武田信玄怒髮衝冠，所以會寫信斥責義景也在所難免的事。

越後国



上杉 謙信
──豪 族──

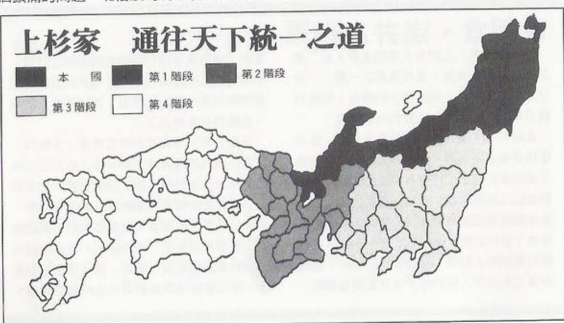
◘從豪族到小大名

「多麼勇猛的武將啊！」這是一般人對上杉謙信的第一印象。其軍事值16，爲戰國時代最強的武將。玩家是否在心中已暗自竊喜了呢？撇開這些事不談。只要讓謙信領兵5000，擁槍砲1500枝，不論再困難的情況，都能克服，戰無不勝；加上越後國實力強之武將爲數衆多，門名大將確實使人覺得很壯觀。在春季或冬季下大雪時，無法攻陷城池，或許會使你感到焦慮，但是只要謙信和他的家臣在，大可不用担心，就算慢了別人一步，也不會失去統一天下的機會，像這種實力很強的大名，只要確實將城池一一攻陷，必能統一天下，這是與運氣無關的。

因爲國内常下雪，加上有一些強大獨立勢力存在於國内中，所以要統一越後，需耗２年的時間，但此間戰鬪並無危險性。若長尾政景投降，要以眞誠之心迎接他，因爲政景與柿崎景家、北条高廣並列爲上杉家的重大戰力。

◘從小大名到戰國大名

平定越後國以後，要決定攻打那一國是個頭痛的問題。北信濃的村上義清、出羽的最上義守、南陸奥的葦名盛氏都是同盟國，而剩下的出口處只有上野和越中。越



中可隨時將之攻下，所以主要將目標放在上野。而要取上野，就必定會與武田戰鬪，與武田戰爭可能不會失敗，但要獲勝也不容易，可說是蠻困難的，兩方互相戰鬪，直至筋疲力竭。要與武田互結同盟也非容易之事。在戰鬪一開始時，先選擇較容易的路線，所以由越中、能登、加賀至越前以及由出羽到兩陸奥開始進攻，出羽和南陸奥爲消滅同盟國後所要考慮的對象，而且同盟國被消滅的時間已不遠了。

初級者及中級者應遵循以上所提戰略，但說到高級者，戰略當然不可與初級、中級者相同，最低限度要攻入關東，將武田信玄誅殺，並滅北条，將關東管領之威風向天下人展示，若因此而花掉數年時間，也是值得的。

◘從戰國大名到天下統一

若已獲得先前所提的領國，現在，就開始由越前攻入畿內。武田遲早會向越後要求互結同盟，所以東方不必担心，但是重要的城池一定要徹底構築，加以鞏固。此種向南北延伸的領土，守備相當困難。

從越前走出至北近江，可說是已走出了奧州、越州的大雪地帶。冬季，大雪成了越後國最好的保護，雖然下大雪會令人感覺不適。從北近江到南近江，再由越後到美濃，主要目標指向太平洋。當確保了美濃、尾張這條路線，往後就可一直向西前進。現在要採取的行動是將關東、甲信地方先拱手送給武田，然後再與西方的勢力結盟，共同拿下武田，此爲一重要關鍵。因爲以往較少投入戰鬪，所以勢力得以保存，加上地理形勢已形成包圍住武田的形態，極爲有利，一旦進攻，馬上將武田包圍而形成一種環狀陣勢。在滅了武田之後，東日本可說已經屬於上杉家了，往後只要繼續西進即可。

■謙信與信長、只有一次對決！

在武田信玄死後，織田信長只對一人感到恐懼，此人就是上杉謙信。在此以前，信長與謙信之間，一直保持一種表面上的同盟關係。信長爲了巴結謙信，送各種禮物給他，並數度以書信來讚美謙信之勇猛善武。但是信長眞正的想法並非如此，他認爲謙信只是一時強盛，實際上却缺乏政治能力，無法保有領地，因此而看輕他。

信長與謙信唯一的對決戰爭，即手取川之戰。天正５年，爲了拯救被上杉軍所包圍的七尾城，織田軍越過邊境到達加賀。部將有柴田勝家、羽柴秀吉、明智光秀、前田利家、滝川一益、丹羽長秀、佐佐成政等，這些武將，率兵3萬，以信長所率的一萬八千士兵爲後盾，但此時，上杉軍已攻陷七尾城南下了。連投降的士兵加上反抗百姓，已達３萬７千人，勢力不小，所以當織田軍越過手取川附近，得知城已陷之消息，立刻退兵。

此時退兵已嫌太遲，正要後退的織田軍，受到上杉軍的襲擊，正巧手取川水位暴漲，織田軍被河水沖走的人數相當多，於是信長大敗。

甲斐国  武田 信玄

——小大名——

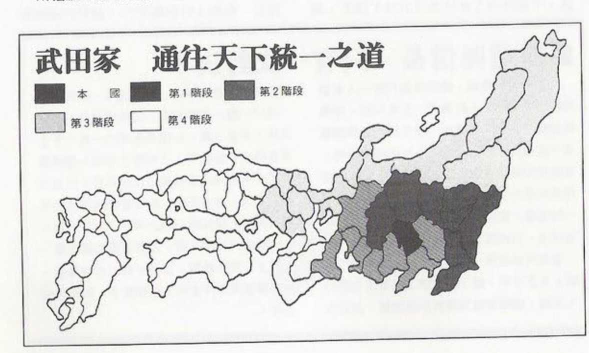
◘從小大名到戰國大名

對於『天下統一』這個遊戲，建議初學者選擇嘗試的其中之一是甲斐國。因爲一開始，他就是小大名，並與北条、今川形成三國同盟，無後顧之憂。加以甲斐國與尾張國爲人才濟濟的寶庫，更令人安心。在排列如天上繁星的武將間發號攻擊命令，是件非常爽快的事。顯然地，這是與武田信玄將武田十二神將排列在陣前的心境是相同的。

甲斐的出口處位於北、南兩信濃之中。這時，向兩信濃同時發動攻勢，二年內平定之爲其目標。北信濃之村上義清稍強，但是可以士兵數目將之壓倒。即使有時有點力不從心，但也要記住，絶不可讓那些作爲家臣的武將犧牲掉。要知人材爲國家的棟樑，絶不可輕言犧牲掉。

兩信濃平定了以後，立刻向上杉請求互結同盟。此時也許會與由上野南下的上杉謙信碰面，進行一場泥沼戰，但要儘量避免。到現在爲止，上杉只平定越後一個國家而已，而甲斐國已平定了三個國家，所以甲斐國的威信值較高。派武田信繁與上杉交涉，也許很容易就成功了。而在北条壯大以前，將目標指向關東，雖然現階段爲同盟關係，但最終還是會成爲敵人，所以不可姑息之。若北条因進攻美濃而壯大起來，那麼甲斐國就會陷入四面受圍的窘況，等於自殺行爲，因此、決不能使北条壯大起來。

北条要控制武藏，須花相當多時間。因此、在此期間內，將其他關東國，計有上野、下野、常陸、上總、下總五國，全部攻下。此舉爲北条發現時，甲斐已成爲戰戰大名了。



◘從戰國大名到天下統一

失去了出口的北条會如何呢？可能會向駿河今川的背後突襲過來，當北条進攻過來時，只要將之擊潰即可。若要西進，由美濃攻至尾張，壓住其頭即可。不論與那一方戰鬪，北条和今川都會撕毀同盟，所以將他們全部平定。東海地方全部平定後，武田家就成爲擁有 300 萬石的大名了。

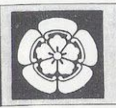
緊接著，要向畿內稱霸。此時，上杉可能會提出解除同盟的要求，不必太驚訝，既然早晚要將之消滅，不如趁現在，而且戰線縮短可節省軍費。上杉的弱點爲南北土地過長，分析後，以包圍的方式加以殲滅，不必恐懼，只要滿懷自信與其戰鬪。

將上杉的舊領併入版圖後，此時已成爲擁有 600 萬石的高收入國家，因此，有當將軍的資格，只可惜在這時候（約1571年左右），信玄逝世。逝者已矣，傷悲無益，將悲憤化爲力量，讓義信繼承信玄之遺志，向京城攻去。義信繼承後，雖ＣＰ值會減少，但已不構成問題。靠著原有的數值，一直向前進擊即可。敵手現今只剩九州與中國二勢力，就算此二者互結同盟，亦不足懼。將所有敵人殲滅後，兵力可能還有剩餘，最遲在1580年，天下就屬於武田家了。將這天大的好消息呈報在信玄靈前，作爲遊戲的結束。

■名將在川中島之戰對峙聖將的一段插曲

一談到武田信玄，就令人聯想到上杉謙信。此二雄之對決，即在川中島之戰，非常出名。二軍在此地，一共戰鬪了５次，尤其在永祿４年(1561年)，第四次川中島之役，戰況最爲激烈。在海津城的戰鬪，可說是武田對上杉的最前線；謙信率8000士兵包圍妻女山，而信玄以一萬八千士兵救援之，欲將謙信驅離，双方互相對峙達20天。終於、信玄決定要開始攻擊，此時山本勘助所提之戰術，就是有名的啄木鳥戰法。就是高坂昌信率１萬2000名的別動隊士兵，由背後攻入妻女山，而被趕出妻女山之上杉軍，將在平地受到已呈展開狀態的6000名武田軍的夾擊作戰。

９月10日天尚未亮，別動部隊由海津城出發。但謙信已事先察覺，偷偷地先走下山，至上午６時，霧散、一片晴朗，開始向信玄本陣進攻，武田軍也不甘示弱，排出鶴翼12段陣法與之相抗衡。很可惜的，武田信繁、諸角昌清、山本勘助等大將都犧牲了，而武田義信也負傷，陷入苦戰。上午10時左右，繞到背後的別動部隊到達，因此武田軍恢復了戰力，將上杉軍趕走。在這場戰役中，武田軍戰死4500人，負傷6000人，實在是一場大激戰！

尾張国  織田 信長 ——豪 族——

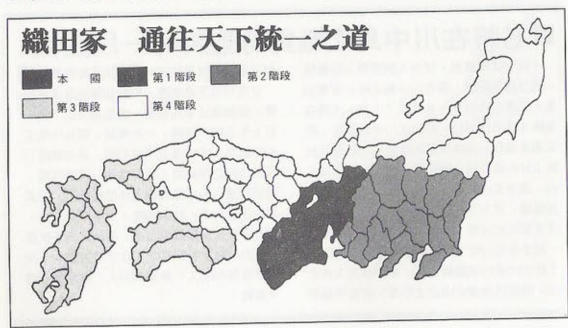
◘從豪族到小大名

開始玩「天下統一」的遊戲時，以信長爲開端，並非有利，若讓電腦控制大局，織田家必死無疑。織田家的長處是人才資源豐富，可以多加利用，而此統一過程中，最重要的是速度，必須實施閃電作戰。尾張國國內最好在一年之內統一，最遲也要在二年內統一，我們很清楚的一點，即時間爲最大敵人。

從那古屋出發，最初的輪回即要攻佔清洲城與鳴海城，要將他們同時攻佔下來。由信長帶兵攻佔清洲城，將鳴海城交由林通勝和平手這二位老家臣攻佔即可。而後鳴海城成爲一座空城，全部大軍向岩倉和犬山進攻。攻城時，要避免勉強突襲，儘量保持兵力，也要留有那些保持兵力所須的金錢。接著向守山進攻，最後再攻最堅固的長島城。在攻佔途中，長島的反抗百姓會起來騷擾，或者，逃至美濃的織田信友可能會返回，因而要晉升爲小大名，約要花掉一年的時間，約2～3輪回。

◘從小大名到戰國大名

現在要進攻鄰國，最令人担心的是今川義元的動態。今川倘若向西直逼，這時就要與三河的松平氏結同盟藉此達到築防波堤的效果，但是此防波堤並不怎麼值得信賴。一旦被進攻到岡崎城地步，似乎就已決定了松平氏的滅亡命運。松平（或者我方）若能將岡崎城死守住，等於宣告尾張國置身於一安全地帶中。現今所要注意的



是避免與今川展開全面性的戰爭。但目前已無暇顧及此事，序盤一開始戰鬪時就要儘量擴張勢力。

首先進攻伊勢。伊勢國雖稍強，但也必須在２年之內將其壓制住。接著要攻的是美濃。在此進攻路線錯綜複雜，可能要花３年的時間。但是、一旦攻取了今川、伊勢與美濃３國，織田家就可成爲戰國大名了。

◘從戰國大名到天下統一

由此開始，必須與他國互結同盟，尤其要與武田或上杉一方結盟，因爲若與此２國同時開戰，絕無勝利的機會。

與武田結盟，主要目標是向著西國侵攻。而與上杉結盟，則可打開進攻東國之路。假設與上杉結盟，上杉會經北陸道而進入畿內和中國地方，因此，在行動以前，最好先壓制住近江兩國和山城。然後，平定大和、紀伊和河內後，再與中國地方的中間勢力宇喜多結盟，如此、西方已防備萬全。但此時，武田可能也快完成壓制關東的行動。失去出口的北条，很可能會向今川進攻。總而言之、要打倒北条與今川並不難。最後的目標是對武田之戰。

與實力超強的甲州軍團作戰，勝利的關鍵在於槍砲，這點與史實相符。最少要擁有６軍，而各持1000枝槍砲及士兵5000人，以其爲作戰主力，以殲滅敵軍。若兵力相當充沛可採大包圍的作戰方式，將敵人之主力打得體無完膚。此舉雖不易達成，但爲首要關鍵，必須很慎重，要很切實的攻擊城池。消滅了武田之後，天下的大勢將會形成織田、上杉與九州軍團三分天下的局面。上杉很可能會與九州軍團在中國對峙，此時我們必須利用這個空隙，從四國向西直進。很顯然地、九州軍團不是織田、上杉聯軍的對手。中國就讓給上杉攻佔，而尾張則從四國繞到九州，回來時，在周防、長門附近與上杉會合。最後，是與上杉的決戰；在中國，正面與敵人交戰，並擊敗之，在越前、越後將上杉分爲二段。天下統一即在眼前！

■織田信長的內政具獨創性

織田信長眞正令人欽佩之處在於內政。若以強與弱的標準來說，上杉謙信與武田信玄都比織田信長強，但畢竟，他們是實施舊體制的大名。信長開始實施兵農分離、撤廢關卡、保護商工業、開市場……等。雖然各大名互相競爭，推行富國強兵制，但無一如信長般，大規模的實施與發展。使得市場、工業成爲自由商品經濟的萌芽。若信長未在本能寺戰死，而成功地控制了全國的話，日本可能會緊跟著英國，早就成爲資本主義的國家了。

工商業的發達，對織田軍團的富強有很大大幫助。因爲商業發展帶來了龐大財富聚集於城下，而工業的發展，產生了一種全新的技術者集團。於是、使得土木技術、建築技術、金屬精鍊技術等的提昇，才能造就墨俣的一夜城或巨大鐵船、良質鐵砲等。這些成果並非僅由技術的發展而自然產生，而是由技術方面的聯想，造就出許多意想不到的東西。就這點來說，是其他人所模仿不來的，這就是信長的獨創性。

駿河国



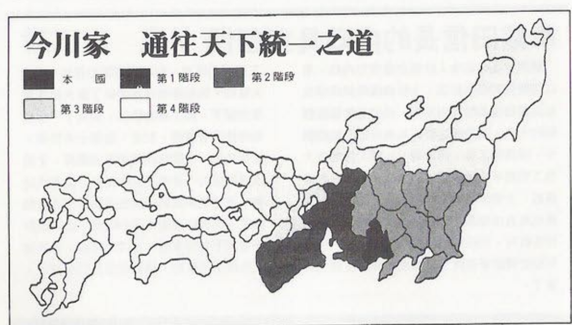
今川 義元
——小大名——

◘從小大名到戰國大名

一提起今川義元，仁慈一點，可說他具有京都息氣，若說得過分一點，可說他是牙黑、脚短、肥胖，甚至有人形容 他爲無法騎馬的短脚漢，但他絶非無能。若非在桶狹間被打死，今川義元是最接近統一天下的人，所以不可能無能。在整個遊戲中，其內政值爲16屬最上級，是有充分能力來窺視天下的武將。但是，可惜的是他的家臣團靠不住，出現的武將均不中用，遇此狀況，當然無法獲勝，人材的確保，爲今川家的當務之急。

根據史實記載，從駿河向遠江、三河進攻，不必花三年就可平定。但若與尾張的織田發生正面衝突，麻煩就大了。以相同的兵力來比較，織田家的武將強過今川家。所以，從運氣方面來說，今川要趁織田進攻美濃、伊勢的空隙時趁機進攻，或者趁尾張的百姓反抗時前往進攻，這一半都是靠運氣的。然後，一點一滴的向城堡進攻，若攻佔尾張，而能將尾張國所輩出的織田家武將全部擒住。而且能保住其有能的武將，那麼，就沒有什麼好怕的了。這樣，就可晉升爲 120 萬石的戰國大名了。

在平定了駿、遠、三之後，要先確保南信濃的飯田城較好。飯田城與遠江的二俣城、美濃的岩村城相連，爲一戰略要地。因爲遲早都要攻入美濃，而攻此，可先提高水準，將來與武田的戰鬬，也是列爲重要地帶。並且，於南信濃有城堡，也可就近監視武田的動態。



◘從小大名到戰國大名

拿下了尾張以後，要進攻伊勢與美濃。自此以後，與織田之作法大致相同。接著，與上杉結同盟較有利，因爲與武田的同盟遲早會毀去。如此一來，藉由上杉的結盟，等於多了一分保險。此刻，武田可能會攻關東，也許會毀去與北条的同盟關係而互鬪，但也有可能是北条侵攻駿河。若爲後者，再好不過，可利用此機會立即攻相模。勿忘提高國境內城堡的水準。

戰鬪移至等二階段。現在要攻入畿內，當時之治理者爲六角、三好及淺井，均非棘手之對象。將南近江、大和、紀伊、河內確實攻取。但北近江、山城爲上杉南下必經之國稍難。只要上杉向中國進攻，西邊的國境就安全了。這時，今川家已向350萬石的大名邁進了。至此，若武田尚未毀去同盟，就從紀伊的雜賀城或是河內的堺城向四國進攻。不斷持續地活動，才是最好的戰略。

1570年代已過了一半，全國剩下的大名只有4個，即武田、上杉、今川加上九州勢力或中國勢力。之後，將他們逐一消滅，理想的消滅順序爲九州勢力、上杉、武田，但此刻武田毀去同盟的可能性非常大。關東侵略終止後，在南陸奧附近，武田與上杉家會發生小規模的戰爭，可能會成拉鋸戰，但要趁此機會與上杉結盟。轉向西邊，推算武田約有320～350萬石。今川加上四國應有430萬石。武田雖爲強敵，但不足懼。要不斷攻之，各部隊需要有足够的槍砲，對抗強敵，最有效的方式爲槍砲集中使用。

若已打敗武田，則統一天下的眼中釘已除。上杉、九州勢力已不足爲懼。理想的方式，是依上杉、九州勢力的順序逐一除去，實際上，現今先攻打那一方已無所謂了。

■戰國大名今川家的興亡，在於後繼者的互相鬪爭

駿河今川家的祖先爲八幡太郎義家之名門，爲初代國氏，聽説首先在三河國幡豆郡今川莊獲得土地，因而開始時姓今川。後來、足利尊氏命令今川担任遠江、駿河2國的守護，奠立了今川家的基礎。室町時代，受將軍家重用，第五代的範忠，甚至稱爲「副將軍」。

6代義忠時，發生了應仁之亂。義忠參加東軍，但在遠江塩買坂之役中，中流箭而戰死。此時、義忠之嫡子龍王丸才6歲；推龍王丸爲主的一派和推義忠的堂兄弟範滿爲主的一派，互相爭奪，因此今川家面臨分裂的危機。拯救這次危機的爲義忠夫人北川殿之兄～伊勢新九郎，也就是後來我們所説的北条早雲。

經過了成人禮後的龍王丸改稱氏規，借用伊勢新九郎的力量，向外伸展勢力，甚至進兵到三河方面。但至8代氏輝後，繼承問題再度表面化，最後梅岳承芳勝利，梅岳承芳還俗後名爲義元。義元帶領今川家邁入全盛時期，而在義元戰死的9年之後，駿河被武田信玄奪走，所以戰國大名今川家就滅亡了。

相模国



北条 氏康
——小大名——

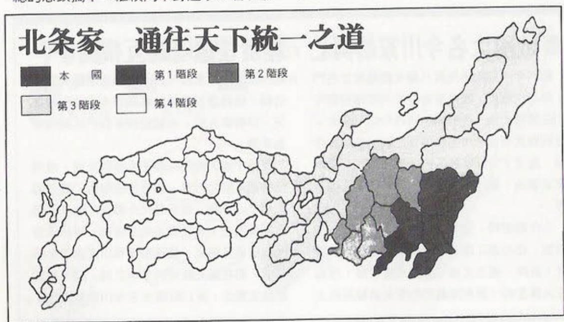
◘ 從小大名到戰國大名

北条家剛開始的狀態，是相當値得嘗試。各位所熟悉的不外是已與甲斐武田、駿河今川結爲三國同盟之事。北条家，前有一片關東平原。而武藏地方城堡多，且守備力相當的堅固，也許你會抱怨，但是此處接攘的國家並不多，也有它的好處。武藏的扇谷上杉有如關東管領區的垃圾，不足爲敵。故到平定武藏約只需 3 年。

武藏國雖然已平定，但是緊接而來的問題，就是武田，因爲平定武藏花了 3 年，武田則已攻至上野。要完全控制上野很困難。若只攻佔一、二個城堡，只能説是勉強將上野控制住，並且會與強敵上杉家隣接國境。要將上野北部的松井田、箕、廏橋、沼田諸城，送給武田家，利用武田對抗上杉家。然後進攻到下總，在此會遇見北条氏的宿敵—里見軍。但這時里見軍已非大敵，若里見軍要求同盟，只能一笑置之，不加理會，只要一味的進攻就好。與笨拙的國家結同盟，反而會失去本身的出口處而勒緊自己的脖子。接著將下總拿下，北条就升格爲戰國大名了。

◘ 從戰國大名到天下統一

下總平定時，要暫時將追逐里見軍至上總的念頭擱下，繼續向下野進擊。若攻擊里見軍之後有剩餘的兵力，以北進爲上策。



此時，以阻止武田進出關東爲優先課題，因爲若被武田壓制住，後果慘不忍睹。下野的宇都宮是超弱的大名，此時可能已被獨立勢力消滅。因此，要趁武田尚未攻來前，必須先平定下野。在這種情況下，先控制唐沢山城，以用來作爲對付武田的盾牌。

在下野亦可能會遇到佐竹軍，不過不足爲懼。但是若要同時應付佐竹軍與里見的殘餘勢力，則負擔相當沈重。只要平定下野，初期目標即已達成，別擔心，一定不成問題。先將宿敵里見討平，適當地壓制住，然後回頭消滅常陸的佐竹氏。如此一來，關東地區大半都落入北条手中了，只是大概，已花去10年以上的時間。

此期間，與史實相當吻合，武田和上杉相互對峙，而要趁此機會，從南陸奥向東北進攻。接著，與上杉結盟，因爲武田擁有兩信濃、甲斐、上野的一部分，僅80萬石，而與上杉結盟後，北条已擁有 200 萬石的實力了。最後，以物資數量的優勢來壓倒對方，不過要在與上杉結盟的大原則之下，才能消滅武田。至於進攻東北，就必須與上杉交戰，就先將此事擱置在最後。這時，武田和今川一定會毀去同盟，如此一來，向西侵攻之路已開。可趁此時機將武田、今川呑併。

在打開進攻畿內的路時，會發生一件令人愕然的事，即北条氏康的死亡。約於1573年，繼承人氏政繼位，氏政雖不至於無能，但只是一個平凡的將領，因此ＣＰ值會降低。在繼承人氏政代替氏康之後，所有的同盟關係都將失效，雖然和上杉結過盟約，但此時又變爲敵對的關係。其實這樣剛好，將上杉擊敗後，就可稱霸於東日本。接著向西推進，如此一來，就算不必大量使用ＣＰ，氏政也能處理得很好。此時，與畿內的中間勢力結盟，因爲未來可能會被九州勢力與中國勢力呑併。待收拾完上杉後，就可明目張膽地去征服西日本，可說已無後顧之憂，山城之國就在那兒。

■關東獨立國的興隆，目標指向北条家

應仁之亂以後，戰國的世界中有能力的大名，任何一人都希望一統天下。而以非大名之身分想統一天下的，有賣油郎出身的齋藤道三以及京都商人松永久秀，此時，充滿野心的人很多。那麼、談談北条氏。北条早雲原爲伊勢的浪人，其後代氏康、氏政、氏直，均爲北条家的首腦人物，而他們一貫政策即爲稱霸關東。在關東富饒的土地上，建立領國的勢力，與其他想攻入京都的大名，想法上根本不相同。

北条在基本上並不想與京都的中央政府積極連絡，故對今川義元、武田信玄與上杉謙信在上京行動時，也都態度冷漠，不表關心。北条主要目標是獨立，成爲關東之獨立國家，就像鎌倉幕府的政治圈一樣。主要是想建立鎌倉幕府時代的執政權。因爲，北条欲在關東獨立，所以投注相當大的勢力，是錯估了中央情勢的結果。

第四章

四海的統一，完全取決於將領

初期配置好的武將們

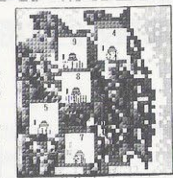
打開天下統一傳、
內容描繪戰國時代的290名武將
相互勾心鬪角之情形。
在此將介紹各武將的
軍事、內政的力量，士兵數及鐵砲等兵力、
以及概述此將領個人的一生經歷、
以供參考選將之用。
而頭一個列出的，是該國的主人。

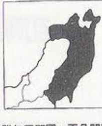
東北地方

東北地方的石高（俸祿）與市鎮價值低，總而言之，是塊不適合作爲統一天下的基地。而且作物收成不良的機率很高，又每年必定下大雪，冬季的大雪會造成行動不便，對於這點應該要有先見之明。不過背後沒有敵人是最大的優點。

北陸奥國







遊戲開始時的俸祿	5万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的ＣＰ值	7
此國的最高俸祿	35万石
此國市鎮的最高價值	10

雖無同盟國，而且緊鄰葦名家和最上家，因而不能立刻統一國内，但亦不用擔心會被攻陷，慢慢地可將國内平定。問題在於攻打南陸奥國和出羽國之後，會與上杉家相連接，此時應仔細思考應付的方法。是要與其決戰，或是締結同盟後再去攻打弱小的下野國呢？

伊達　晴宗

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	5	7	0	10	0

(1519～1577)　爲奥羽的戰國大名、伊達政宗的祖父。與葦名、佐竹等諸大名結爲姻親，努力擴張伊達氏的勢力，繼承奥州探題的官職。

伊達　実元

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
24	8	4	0	10	0

(1527～1587)　晴宗之弟。爲伊達全族的柱石，輔佐晴宗、輝宗、正宗這 3 代。其子伊達成實，爲一傑出武將，以豪邁勇武爲人所知。

鬼庭　良直

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
38	8	3	12	10	0

(1513～1585)　服侍輝　、正宗 2 代。在1585年人取橋之戰時，被任命爲總軍指揮。作戰失敗時殿後，在激戰中戰死。時爲73歲。

中野　宗時

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
46	1	9	0	15	0

(生死不詳)　伊達家之老總管，是所有家臣中勢力最大者。1570年時叛亂，失敗後逃亡至會津之後，完全不爲別人所知。

氏家　隆継

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	6	1	0	10	0

(生死年不詳)　氏家氏，原爲大崎氏的家臣。於氏家吉繼時代，因伊達政宗滅了大崎氏，於是氏家氏成爲伊達家的家臣。

大崎　義直

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
34	4	4	0	15	0

(？～1577)　爲奥羽大崎氏之第十二代。因無法鎮壓重臣的反叛而接受伊達家的援助，不得不服從伊達家。

葛西　晴信

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
17	5	3	0	20	0

(生死不詳)　1569年左右至京都，與織田信長有所接觸。因未參加豐臣秀吉的小田原戰役，所以領土被沒收，起而反抗，很輕易地就被打敗了。

南陸奥國





遊戲開始的俸祿	8万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的CP值	6
此國的最高俸祿	65万石
此國市鎮的最高價值	30

國内各城堡都相當堅固　水準全部在10以上。獨立勢力的兵數比葦名家多，因此狀況危急。要固守水準在20的會津城以籠城方式防止攻擊，等到敵人勢力減弱後再攻打。與越後國有著同盟關係。

葦名　盛氏

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	7	6	0	10	0

(1521～1580)　帶領相馬、結城等諸豪族與上杉、武田、北条結同盟。在與佐竹之戰中，奠立基礎，開啓了葦名氏的全盛期。爲葦名氏第16代的主人。

相馬　盛胤

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
22	10	2	0	15	0

(1529～1601)　與伊達晴宗戰鬪，戰死了許多士兵。而與輝達輝宗之戰，占領其城堡，成爲強者。後與伊達家和睦相處。

結城　晴綱

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	2	4	0	15	0

(生死年不詳)　以戰國大名自立，與下總國的結城氏不同。與葦名氏連合共同攻打常陸的佐竹氏，但失敗。

二階堂　盛義

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
22	5	3	0	15	0

(?～1581)　.自1563年起的２年之間，與葦名盛氏戰鬪，因失敗，所以與其和睦相處。後與葦名盛氏協力對抗三春城的田村氏。在與伊達政宗作戰時敗亡。

畠山　義国

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
17	2	1	0	10	0

(?～1580)　是奥羽二本松畠山氏的第十四代戸主。其子義繼綁架伊達輝宗，在阿武隈河畔兩人互刺死亡。

田村　隆顕

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
28	3	8	0	10	0

(?～1574)　1560年，和佐竹義昭合謀與葦名盛氏戰鬪。1574年，與葦名、結城的聯軍，攻破侵襲過來的佐竹軍。同年，暴斃而死。

出羽國





遊戲開始時的俸祿	9万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的ＣＰ值	5
此國的最高俸祿	58万石
此國市鎮的最高價值	40

這個國家的獨立勢力之城堡相當堅固，兵數也多於最上家。由於最上義守和氏家定直並不特別優秀，必有一番苦戰。與同盟之越後國的關係則另當別論，在北陸奥國的伊達氏進攻過來以前能否統一國內，是其重要關鍵處。在義光出現之前要好好加油！

最上　義守

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
30	1	5	0	5	0

(1521～1590)　2歲時，就成爲最上家之戶主的緣故，內部抗爭以及親戚伊達家的介入等事件，相繼發生。與兒子義光因繼承問題意見不合而對立，被迫隱居。

氏家　定道

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
47	5	7	10	5	0

(生死年不詳)　義守的長男義光與次男義時，因家業繼承問題而爭執，氏家定道作調停人，使義光繼承了家業。

小野寺　景道

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
17	6	5	0	20	0

(？～1597)　討伐橫手佐渡守，成爲橫手城之城主。開創了小野寺家的最盛時期，至京都與織田信長會面。回國後隱居，讓兒子義道繼承家業。

武藤　出羽守

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
26	5	3	0	15	0

(1553～1583)　出羽守也稱爲大寶寺義氏。爲了與最上義光交戰，計畫與伊達氏聯合，也送禮給織田信長以示好。最後被家臣反叛而自殺。

上山　滿兼

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
27	4	2	0	10	0

(生死年不詳)　爲出羽國的地方豪族。是出羽國上山城的城主，被最上義光所懷柔的家臣殺死。在整個遊戲中，爲一最無能的人。

製作系統軟體時的題外話　1

「天下統一」的遊戲開始不久後，要由12國的大名中選出一位來操作，這些都是初級者就能應付的。天下統一之征途所以能夠繼續進行下去，是因爲事先選擇留下一些能統一天下的大名的結果。在初期階段，留下了伊達、長宗我部與齋藤。特別是齋藤，爲一非常有利之大名，能夠存活至最後階段，作爲讓美濃之信長壯大的替死鬼，至最終，亦被削除。　(系統軟體・宮原泰弘氏談)

關東地方

關東地區群雄割據，各家都擁有平定的機會。一旦平定，因爲俸祿高的國家很多，確實能成爲通往天下統一的基礎。在下野、相模、常陸三國，有發現鑛山的可能性，只是，與其他各國相連接的城池太多，守備較困難。

常陸國





遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的ＣＰ值	6
此國的最高俸祿	58万石
此國市鎮的最高價值	40

佐竹氏，看起來雖不起眼，但卻相當強盛。常陸國因最大的俸祿也相當高，基礎穩定，若將關東平定，有助於往後天下統一。關東各國與其他地方國家有相當密切的關係，因武將的數目較少，所以守備起來很辛苦。儘早與他國互結同盟爲上策。

佐竹　義昭

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
20	8	6	0	15	0

(1531～1565)　打敗江戶忠通，1560年進攻結城晴綱的寺山城，1564年使小田城的小田氏治敗走，表現得很勇敢果決，但35歲就暴斃而死。

佐竹　義里

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
38	7	5	0	15	0

(生死年不詳)　佐竹氏爲義昭的重臣，在與下野國的那須資胤戰鬪時擔任指揮官，但因我方掉以輕心而落敗。

小田　氏治

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
17	7	4	0	20	0

(1534～1601)　本爲小田城主，但與佐竹氏之戰敗北，在1579年又戰敗，於是兩方和睦相處。在豐臣秀吉平定關東時，領土被沒收。

江戶　忠通

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
44	6	6	0	20	0

(1507～1564)　1545年左右，開始與佐竹氏相爭天下，因實力相差懸殊，似乎無法挽回劣勢，1551年與佐竹氏和議，成爲其家臣。

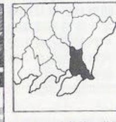
水谷　正村

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
31	7	3	0	10	0

(1521～1596)　又稱蟠竜齋，其號名反倒較出名。1590年，因豐臣秀吉保證其領地之安全，絶不會被沒收。最後將家業讓給弟弟，隱居在下野國下久田城。



下總國



遊戲開始時的俸祿	5万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	10
遊戲開始時的CP值	3
此國的最高俸祿	46万石
此國市鎮的最高價值	35

此國的最高俸祿46萬石。此國市鎮的最高價值35老實說，這個國家實在太弱了，要靠此統一天下是難上加難。利用其威信值高的優勢與他國互結同盟，抱定必死決心統一國內，但等到那時，北条氏已強大的無法應付。這個國家只能推荐給玩家高手嘗試。

足利　晴氏

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
43	3	3	0	15	0

(1508～1560)　也稱作古河公方，1538年，與北条氏綱聯合打敗了里見。足利義明軍，表現得可圈可點，但在1554年被北条氏康軟禁起來。

佐々木　大学助

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	4	2	0	10	0

(生死年不詳)　侍奉奧羽的葛西氏，究竟他是不是佐佐木一族之人呢？除了知道他是國府台關東的要員之外，其他資料不詳。

足利　賴純

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
15	2	3	0	15	0

(？～1601)　被稱爲小弓御所，爲足利義明之子。後來成爲豐臣秀吉的家臣，使用喜連川的姓，是下野國塩谷郡喜連川城的城主。

結城　政勝

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	5	4	0	15	0

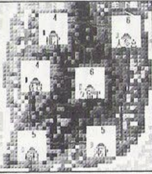
(？～1559)　與北条氏康聯合，占領了下野國和下總國北部。1556年，制定一部法律，稱爲結城氏新法度。算是分國法的一種。

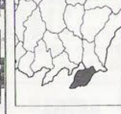
千葉　胤富

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
23	4	5	0	10	0

(生死年不詳)　千葉家歷代都以佐倉城爲居住地。兒子邦胤及清胤服侍於北条家，後來清胤在與豐臣秀吉的征討軍戰鬪時戰死。

上總國





遊戲開始時的俸祿	21万石
遊戲開始時所持有的城數	4
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的CP值	6
此國的最高俸祿	52万石
此國市鎮的最高價值	25

關東地區之三強爲北条氏、佐竹氏與里見氏。若小心翼翼地作戰，一年内可將國内平定，2年後攻下總國。因爲位於邊彊地區，背後不會受敵，適合初學者嘗試。一旦勢力增強，就可與北条氏對決。

初期配置好的武將們

里見　義堯

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
39	6	6	0	10	0

(1512～1574)　於國府台之戰，敗給足利晴氏和北条氏綱的聯軍，但後來數年間與北条氏作戰，在房總地區擴大了勢力範圍。

里見　義弘

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
21	7	5	0	10	0

(1530～1578)　義堯之子。1564年與太田資正合作，與北条氏康戰於國府台，結果與其父相同，敗北。逃至上總國後勢力又恢復。

正木　時茂

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
36	7	4	11	10	0

(生死年不詳)　爲里見家之家臣，轉戰於上總、下總、相模各國之間，享勇猛之名，擅長槍術，故亦被稱爲槍大膳。

正木　時忠

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
32	5	6	9	10	0

(？～1576)　自1533年以來，一直是里見家的家臣，至1564年的國府台戰役後，背叛里見家，改侍奉北条家。攻占了上總國與下總國的城堡。

武田　信政

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
47	4	4	0	15	0

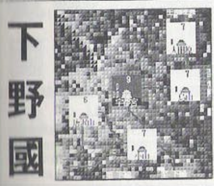
(生死年不詳)　1552年與北条氏内通，受到里見氏之攻擊。佐貫城的武田國信加以援救，但國信很快就戰敗死亡了。

武田　国信

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
41	3	6	0	10	0

(？～1552)　爲古河公方的足利氏之家臣。1552年，椎津城的武田信政受里見家攻擊，爲了救武田信政而親自出馬，在亂戰之中被殺死。

下野國





遊戲開始時的俸祿	5万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的CP值	1
此國的最高俸祿	44万石
此國市鎮的最高價值	25

戸主宇都宮廣綱無才，若不在位反而有利。國内的平定並不難，但其5城中有4城與他國相連，守備相當不易。武將數目若不齊備，將無法攻打其他國家。

宇都宮　広綱

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
7	1	1	0	5	0

(1543～1580)　年幼時繼承了家業，借用芳賀高定之力伸展其勢力。爲了與北条家作戰，因此與佐野昌綱及越後的上杉謙信聯手。

芳賀　高定

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
23	4	5	13	10	0

(生死年不詳)　從1551年左右起，輔佐幼主廣綱，處理宇都宮家的一切事務。待廣綱長大，他還是家臣團的中心，參與政務。

塩谷　義孝

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
46	5	3	12	5	0

(生死年不詳)　1584年與弟弟塩谷孝信互爭，雖搶奪了城堡，次年薄葉原之戰戰敗，又失掉城堡。1592年因反抗豐臣秀吉而被流放至奧州。

佐野　昌綱

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
24	7	5	0	15	0

(？～1574)　和足利義氏一起，與武田信玄及北条氏康聯合，攻打上杉謙信。被上杉謙信攻擊了10回，雖沒有勝利，但至少保住了城堡。

那須　資胤

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	6	4	0	15	0

(生死年不詳)　那須資胤，活躍於下野國那須郡，爲那須群衆之一。其子資晴，於1585年的熊下山之戰大勝宇都宮廣綱，在下野國伸展其勢力。

小山　高朝

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
43	5	4	0	15	0

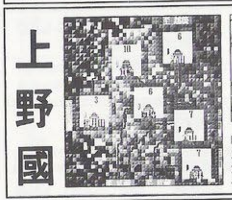
(1508～1574)　爲結城政勝之弟，但卻繼承小山家的家業。在1539年以及1547年攻破宇都宮軍，享有功勲。但是最後於1562年敗給上杉謙信。

大田原　綱清

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	5	7	0	15	0

(生死年不詳)　爲戰國時代武士所結合成的那須七黨之一。其子晴清在關東之戰時加入東軍，受德川家保證其領土的安全。

上野國



遊戲開始時的俸祿	14万石
遊戲開始時所持有的城數	3
遊戲開始時的威信值	10
遊戲開始時的CP值	5
此國的最高俸祿	60万石
此國市鎮的最高價值	25

唯一能依靠之人爲長野業正，若無他，上野不可能平定。利用威信值之優勢，進行同盟協商，封鎖住敵人的戰鬥力。此國最主要的問題在於武將太少而隣接的國家太多，若這些無法克服，依據史實，將被其他國家吞併。

山内上杉　憲政

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
28	1	5	0	10	0

(？～1579)　爲關東管領，1546年與北条氏康戰鬥，但大敗。之後，對於北条家的壓迫便無法抵擋，轉而依靠越後的長尾景虎(上杉謙信)，最後落荒而逃。

小幡　憲重

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	9	4	5	5	0

(？～1575)　在山內上杉家滅亡之後，約在1560年左右成爲武田家的家臣，指揮 500 名騎兵成爲一將領。1575年 5 月，在長篠之戰中戰死。

長野　業正

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
44	14	3	9	5	0

(？～1561)　爲一名將，武田信玄曾說「若業正尚存，上州便無法出手得之」。業正病死後 2 年，武田軍團攻陷了箕輪城。

長尾　憲景

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
40	5	1	0	20	0

(1511～1583)　原本跟隨席捲關東的上杉謙信，而在上杉謙信死後轉從武田家，不久後，又轉向北条家，1582年投向織田家。爲一見風轉舵的武將。

由良　成繁

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
45	7	6	0	20	0

(1506～1575)　對抗侵略上野國的北条家和武田家，也與上杉讓信戰鬪過。1569年，當上杉家與北条家互結同盟之際，曾努力代表與上杉交涉。

赤井　照景

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
23	6	5	0	20	0

(生死年不詳)　1559年其父死亡，繼承家業。但在1562年，館林城被上杉謙信攻下，聽說照景逃至武藏國。

武藏國



遊戯開始時的俸祿	19万石
遊戯開始時所持有的城數	9
遊戯開始時的威信值	3
遊戯開始時的ＣＰ值	3
此國的最高俸祿	80万石
此國市鎮的最高價值	50

成田長泰所居住的忍城，水準約在17。要攻陷並不容易，江戸城水準13，鉢形城11，每座城堡都相當堅固，預計要花一段長時間才能平定武藏國。最好要開始祈禱，在未攻陷武藏國以前，北条氏不會趁機侵入。

扇谷上杉　憲賢

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
49	3	3	0	10	0

(？～1560)　扇谷上杉氏，在1546年上杉朝定敗死時，實際上已敗壞了。憲賢並無能力作爲關東管領，僅爲城主罷了。

太田　資正

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	10	10	10	5	0

(1522～1591)　爲上杉家之家臣，最後與北条家作戰。在謙信出兵關東時，向豪族呼籲重歸管領家以其熱誠及智謀將豪族們融合納入起來。

上田　朝直

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
57	4	5	5	5	0

(1494～1582)　原服侍於扇谷上杉家，後變爲北条家之家臣。活至89歳，在當時可稱得上是長壽了，爲罕見的高齡武將。

成田　長泰

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
43	4	4	0	15	0

(生死年不詳)　原爲上杉憲政之家臣，後轉至上杉謙信方面，1560年，謙信攻打小田原城時倒戈，投向北条家。

太田　康資

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
35	7	5	0	15	0

(1516～1566)　背叛其主君上杉朝光，作爲北条氏綱的内應，使江戸城被占領。後因不滿主上的恩賜，與里見義弘聯合，向北条氏康挑戰，但戰敗。

藤田　康邦

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	4	3	0	10	0

(？～1555)　將其女嫁給北条氏康之子，其女氏邦繼承了藤田的姓，晚年則用土氏的姓。

大石　定久

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	4	2	0	10	0

(生死年不詳)　爲山内上杉家之部屬，擔任武藏國守護代。1546年向北条氏康的軍門投降，並將女兒氏照嫁給氏康之子。

相模國



遊戲開始時的俸祿	28万石
遊戲開始時所持有的城數	5
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的ＣＰ值	13
此國的最高俸祿	32万石
此國市鎮的最高價值	50

因與武田家及今川家結盟，所以無法西上，但可專心於平定關東地方。關東地區之俸祿高，而且國家多，一旦控制住，則天下統一不遠了。利用同盟的關係，努力擴張勢力，最後再挑時機毀去同盟。

北条　氏康

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	12	12	0	10	0

(1515～1571)　滅扇谷上杉氏，並將山内上杉氏趕出關東。爲一軍略、内政均優秀的名將，與今川義元、武田信玄結成三國同盟。

大道寺　盛昌

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
48	7	7	13	5	0

(生死年不詳)　爲北条家之重臣，後擔任武藏國河越城之城堡代理的職務。因爲河越城爲關東防衛之要塞，因此這代表了北条家對他極度信任。

遠山　綱景

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
34	9	3	12	5	0

(？～1564)　擅長詩歌，以風流武將著於世。1564年，與里見義弘在國府台戰鬪，於1月4日的激戰中死亡。

内藤　大和守

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	6	2	10	5	0

(生死年不詳)　其本名爲内藤康行。爲北条家之家臣，是相模津久井群衆的首領。活至1560年前後。

北条　綱成

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	12	4	16	10	0

(1515～1587)　爲身經百戰之勇將，曾參加大戰36回，小戰無數次。在戰場上突襲敵人時，必會大吼「勝利！」。

笠原　美作守

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	7	6	11	5	0

(生死年不詳)　是伊豆群衆的首領，擔任伊豆郡台，屬於重臣。爲評定政務的人物之一，本名是笠原綱信。

富永　直勝

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
42	8	5	12	10	0

(1509～1564)　北条家的家臣。1564年與里見義弘、太田資正之聯軍戰於國府台，於1月8日的激戰中戰死。享年56歲，是江戸黨之一。

東海地方

東海地方的美濃、尾張、伊勢3國，在日本稱得上是有名的富庶之地。只要控制其中的2國，就可成爲戰國大名。但此地之大名都相當強，如織田家、齋藤家、遠江國的今川家。天下統一並不是夢想，但尤其要注意尾張與伊勢二國的百姓作亂(一向一揆)。

駿河國





遊戲開始時的俸祿	23万石
遊戲開始時所持有的城數	4
遊戲開始時的威信值	10
遊戲開始時的CP值	17
此國的最高俸祿	25万石
此國市鎮的最高價值	60

因與武田、北条家結同盟，故不必擔心背後會受三河國攻擊。家臣中無優秀之人材(今川家)，需要三河國的名將出現。尾張國爲人材寶庫，最好能加以控制。所攻占的國家，請義元主持其内政，此爲上上策。

今川　義元

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	6	16	0	15	0

(1519～1560)　領有駿河、遠江、三河三國。若不敗於總田信長的奇襲之下，也頗有統一天下的實力。其人喜好京都風俗，尤以智慧勝人一籌。

今川　氏豊

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	1	6	0	5	0

(生死年不詳)　爲今川氏族人，有人說他是義元之弟。本來爲尾張國那古屋城主，後城被信秀（信長之父）奪走，敗走至駿河國。

関口　氏広

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	2	3	12	5	0

(?～1562年)　今川義元之妹婿，爲今川一族之一。其女爲德川家康的正室，封爲築山殿(妃子)。1562年，今川家面臨滅絶之命運，因憂慮過度，自殺而死。

瀬名　氏俊

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
28	4	4	15	5	0

(生死年不詳)　率3萬名兵士上京作戰，史稱今川義元的西上。氏俊也參加了上京軍，在桶狹間之戰，率軍戰鬪，爲一名武將。

鵜殿　長照

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	6	4	9	10	0

(?～1562年)　1559年，担任尾張國出城之守將，當義元在桶狭間戰死後，仍爲今川家盡忠。1562年與德川家康發生戰鬪，因敗北而自殺。

安部　元真

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
38	5	2	12	5	0

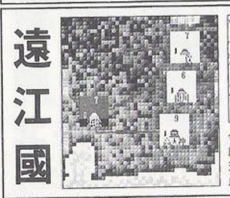
(1513～1587)　義元死後，成爲德川家之家臣。1577年，在駿河受到武田軍的攻擊，守住了城池，而且殺死敵方將領，因而享有戰功。

葛山　氏元

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
33	5	9	8	15	0

(生死年不詳)　以内政政策而知名，如保護了領土内的寺社，家臣的屋數分配問題，減免年貢…等。1568年與武田信玄暗通，背叛今川家，又將女兒嫁至武田家。

遠江國



遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	3
遊戲開始時的CP值	2
此國的最高俸祿	39万石
此國市鎭的最高價值	40

今川家的沒落是早晚的事，無法挽救。飯尾家爲今川家的家臣，與今川家互爭，本身就是一種錯誤。高手者在操作時此國，也許要抱著聽天由命的心情，才是正確的飯尾氏玩法。僥倖打倒今川家，也許可以成爲東海的霸主。

飯尾　賢連

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	5	2	0	15	0

(生死年不詳)　1516年，今川家侵攻遠江國，進入遠江國後，成爲今川家的家臣。此後，當引馬城的城主。

朝比奈　泰能

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
46	6	3	0	20	0

(?～1557)　朝比奈家族之一，爲今川家家臣。事實上，遠江國自1524年起，就已是今川氏的領國了。其父泰煕爲遠江國征服戰的功臣。

小笠原　氏清

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	6	2	0	15	0

(?～1569)　原活躍於今川家族，但在今川義元死後第８年，即1568年，臣服於德川家康。次年，1569年死亡。

松井　宗信

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
51	4	5	0	15	0

(生死年不詳)　爲駿河國松井氏之一，是今川家的家臣。1529年，担任二俣城城主。1559年，也兼任代官職務，作爲二俣地區的地方長官。

三河國





遊戲開始時的俸祿	5万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的ＣＰ值	5
此國的最高俸祿	42万石
此國市鎮的最高價值	45

能否將刈谷城的水野信元打倒，爲平定三河國的關鍵。在吉田城與野田城的反抗百姓很多，但兵力不多，有十足勝利的把握。除希望德川家康的一些優秀臣子能及早出現，並在此之前未受今川與總田的攻擊。如此，應該沒有太大的問題。

松平　親乘

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	4	5	0	10	0

(生死年不詳)　大給松平氏之一。其子眞乘爲家康之家臣，常在各地轉戰。長篠之戰中，攻落敵人要害，立下了戰功。

酒井　正親

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	5	4	14	10	0

(1521～1576)　自古以來就一直效忠於松平宗家(德川家)，爲家康的祖父(清家)時的朝中重臣。1561年，開始成爲世襲的家臣，第一次担任城主。

松井　忠次

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	6	3	15	10	0

(1521～1583)　爲德川家之家臣，在各地轉戰，因有戰功，故賜予松平之姓。姉川之戰、三方原之戰與長篠之戰均都有披掛上陣。

菅沼　定村

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	4	2	0	10	0

(生死年不詳)　爲三河國的地方豪族，其子定盈效忠德川家，在各地轉戰，關原之戰時担任江戶城留守，相當受到器重。

水野　信元

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	7	5	0	20	0

(？～1575)　爲德川家康母親的兄弟，跟隨織田信長，與今川家交戰數次。1575年，被懷疑與武田家內通，在岡崎被殺害。

尾張國



遊戲開始時的俸祿	8万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的CP值	14
此國的最高俸祿	66万石
此國市鎮的最高價值	60

要平定尾張國有些麻煩，但決非難事。因其優秀家臣多，而且鄰接的國家俸祿很高，所以我們可按史實路線侵攻，這樣就不難達到目的。若天下統一途中進行順利，即可晉升爲大名之一。最好與美濃國結同盟關係。

織田　信長

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
17	10	14	0	20	1

(1534～1582)　根據傳教士路易士・佛洛易士對信長的敍述爲「身材高且瘦，無鬚、聲音高吭。武功好，看似粗野貌。」

林　通勝

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	4	7	10	8	0

(生死年不詳)　與平手政秀一樣，爲總管，支持信長，參加許多戰役，立下不少功勳，但在1581年鎮壓下田甲斐國謀反時失敗，被放逐。

平手　政秀

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
59	3	9	16	7	0

(1492～1553)　担任信長之家庭教師，爲阻止信長之亂行，以切腹勸諫而死。信長以此爲戒，步上了尾張國統一以至於天下統一的大道。

織田　信友

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	2	4	0	5	0

(？～1555)　爲反信長派的參謀，但並非爲信長之敵，後被信長派之信光打敗而切腹自殺。他戍守的清州城，後來成爲信長的居城。

織田　信安

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
35	3	2	0	15	0

(？～1591)　爲反信長派，支持信長之弟信行。1558年由岩倉城敗走，逃至美濃，借用齋藤義竜之力與信長對抗。

織田　信光

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	7	4	0	20	0

(？～1555)　與信長有秘密協定，設計使信友切腹自殺，並拿下清州城。但在那古屋城中由於家臣坂井孫八郎的叛變，被刺殺而死。

織田　信清

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
19	4	2	0	10	0

(生死年不詳)　爲犬山城城主，跟隨信長。在攻打岩倉城的信安時相當活躍。而1558年的這一場戰役是決定平定尾張國的關鍵。

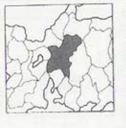
山口　教継

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
46	2	3	0	5	0

(?～1553)　爲織田家的老家臣，戍守鳴海城。1553年，由於向今川義元投降而獲罪，信長將其處死

美濃國





遊戲開始時的俸祿	26万石
遊戲開始時所持有的城數	3
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的ＣＰ值	15
此國的最高俸祿	64万石
此國市鎮的最高價值	50

齋藤道三相當有能力，而義龍則是在軍事上有優異表現的武將，此國7座城池中就有6座與他國相連，所以不能任意攻打其他國家。齋藤氏強勁，有可玩性。要以結同盟的方式來解除背後受敵的窘境。

斎藤　道三

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
57	15	15	0	10	1

(1494～1556)　擅長辯論及戰略，雖出身賣油郎，但却取下了美濃國，爲一戰國奸雄。與女婿信長會面時，一眼就看穿了信長的眞面目，發現他並非無用之人。

斎藤　義龍

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
24	12	6	0	10	0

(1527～1561)　自知並非道三的兒子，而是被道三殺害的土岐賴芸之子，爲了雪其父一族被害之恥，設計使道三在長良川之戰敗死。

明智　光安

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
35	5	5	5	5	0

(?～1556)　爲明智光秀的叔父，齋藤家的家臣。在道三與義龍相爭時，站在道三那方，在長良川之戰時因所守城堡被義龍攻破而自殺身死。

安藤　守就

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
44	5	10	0	15	0

(?～1582)　被稱爲美濃三人黨之一，爲齋藤家的重臣。後來又成爲織田信長的家臣，之後被放逐，乘本能寺之變再崛起，但敗給稻葉良通而死。

稲葉　義通

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	10	5	0	15	0

(1515～1588)　其道號爲一鐵。與氏家直元及安藤守就被稱爲美濃三人黨，是齋藤家的重臣。織田信長死後服侍豐臣秀吉，爲一文才豐富的武將。

氏家　直元

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	9	5	0	10	0

(？~1571)　與稻葉及安藤共同幫助信長占領美濃國而活躍起來。1551年，於伊勢長島百姓反抗，織田軍敗走之際，担任殿軍的職務，後在激戰中戰敗死亡。

蜂須賀　正勝

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	6	5	0	10	0

(1526~1586)　一般稱他爲蜂須賀小六。爲豐臣秀吉的家臣，常在各地轉戰，立了許多戰功。60歲時從軍，參加征伐四國的戰役，立下功勞，使其子家政成爲大名。

伊勢國

遊戲開始時的俸祿	10万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的ＣＰ值	4
此國的最高俸祿	68万石
此國市鎮的最高價值	60

國内之獨立勢力數目多，若要平定，相當困難。不僅如此，因反對而被消滅的可能性也有。因平定國内要花一段時間，此期間，他國勢力可能己增強，所以情勢非常不利。

北畠　晴具

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
48	5	4	0	5	0

(1503~1563)　爲一有名的才子，擅長和歌及詩歌。但爲一低能力的武將，無法解決國內各豪族間的紛爭。

北畠　具教

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
24	6	4	0	5	0

(1528~1576)　在伊勢一帶伸展北畠氏的勢力，受到信長的攻擊而陷入苦戰，雖盡力防守，但實力太差，無法彌補，所以將家業讓給信長的第３子而隱居。

木造　具政

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
21	4	6	0	5	0

(生死年不詳)　北畠具晴的第３個兒子，背叛本家而替織田信長效力。後來輔佐織田信雄，受豐臣秀吉之命令與蒲生氏鄉作戰。

関　盛信

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	4	4	0	15	0

(？~1593)　在織田信長攻入伊勢時降伏，臣服於織田信長。後來效忠豐臣秀吉，亦參加了小牧長久手之戰。晚年，入蒲生氏鄉旗下。

長野　藤定

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	6	2	0	15	0

(1526~1562)　爲南伊勢之豪族，長年與北畠氏作戰。1558年，北畠具教的次子成爲長野家的繼承人，因此和睦相處，長野家成爲北畠家的家臣。

九鬼　浄隆

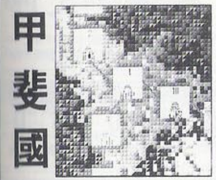
年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
21	4	2	0	15	0

(?～1560)　爲九鬼水軍的武將。與北畠氏共巡邏志摩之土地，相當善戰。1560年，死於田城城之攻防戰中。九鬼嘉隆爲淨隆之弟。

甲信地方

甲信地方之俸祿少，要此區3個國家合起來才會超過武藏國，土地很貧瘠。但却是人才滙集的地方，特別是甲斐國，最爲期待軍事、内政值超過10以上的武將快點出現。無論如何，這是玩家熱切想佔領的國家。

甲斐國





遊戲開始時的俸祿	24万石
遊戲開始時所持有的城數	4
遊戲開始時的威信值	9
遊戲開始時的CP值	16
此國的最高俸祿	28万石
此國市鎭的最高價值	50

若與今川、北条家結同盟，就不必擔心背後受敵。家臣中，優秀的有很多，等到總俸祿增多時，就可以用來培養兵力。要侵攻信濃，不如壓制住關東的上野國，無論如何都要與上杉家結同盟。

武田　信玄

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	10	15	0	10	0

(1521～1573)　與上杉謙信及北条氏康爭奪關東，曾進行治水的工程、制定甲州法度(分國法)，爲一治理政事優秀的名將。

武田　信繁

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	12	11	0	10	0

(1525～1561)　信玄之弟，與其兄並稱爲智謀双全的武將。經常幫信玄處理族内事務。1561年，於川中島之戰，爲保護信玄而戰死。

飯富　虎昌

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
45	14	3	10	10	0

(?～1565)　在大會戰時常處於最前鋒的位置，個性豪邁勇敢，被稱爲甲田之猛虎，爲人所畏懼。1565年，因武田義信叛逆事件受牽連，自己承認了罪狀後自殺而死。

馬場　信春

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	9	11	15	5	0

(?～1575)　爲武田24將之一，尤其以擅知謀著於世，爲一代名將。幫助武田家打過多次戰役，在長篠之戰。爲使勝賴脱逃至安全地帶而戰死。

穴山　信友

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
47	6	10	9	5	0

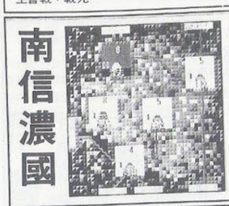
(?～1560)　娶信玄之姊爲妻，爲武田家族之一。在南信濃作戰中時立有戰功。背叛武田家而使其滅亡的穴山信君爲信友的兒子。

小山田　信有

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	12	6	10	10	0

(？～1552)　小山田氏爲甲斐的舊氏族，服侍武田家已是1532年之事了。1552年與村上義清在常田發生會戰，戰死。

南信濃國





遊戲開始時的俸祿	3万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的成信值	7
遊戲開始時的ＣＰ值	4
此國的最高俸祿	23万石
此國市鎮的最高價值	15

因國內獨立勢力混亂處立，要平定將會很辛苦。加上有武田家、今川家這種強盛的大名會來侵攻，非常難操縱。敵方攻過來，會因奮戰力盡而敗北，此即小大名的悲哀。

小笠原　長時

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	8	4	0	10	0

(1514～1583)　對抗武田氏侵攻信濃國，戰事持續不斷，於1548年的塩尻峠之戰大敗。欲依靠村上義清而奪回領地，但無法如願，在各處流浪而終其一生。

木曽　義康

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	7	4	0	10	0

(1514～1579)　與村上、小笠原共同對抗武田氏侵略信濃國。1549年在鳥居峠擊退武田軍，不過最終抵抗也到此爲止。於1555年向武田信玄投降。

小笠原　信貴

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	5	5	0	10	0

(生死年不詳)　1554年向武田氏投降，替信濃先方黨工作。先方黨經常於最前線作戰，爲一突擊部隊。

保科　正俊

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
42	9	2	0	5	0

(1509～1593)　1550年前後，服侍武田家。爲信濃先方黨之一，帶領 120 名騎兵，被封爲擅用槍的勇士。武田家滅亡後，改仕德川家。

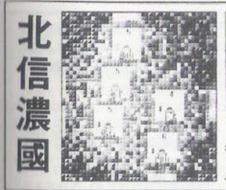
諏訪　頼豊

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	6	4	0	10	0

(？～1582)　爲信濃諏訪族之一。爲武田家工作，與織田軍奮戰到底。1582年３月，在諏訪與織田發生大戰，激戰中死亡。



北信濃國





遊戲開始時的俸祿	8万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的ＣＰ值	7
此國的最高俸祿	35万石
此國市鎮的最高價值	25

村上義清的軍事值爲14，相當強。一年就將北信濃平定，也不是夢想。不過，最大的問題是關於武田家的動態，若與之全面開戰，勝算很小。若僥幸擊退，就有機會可伸展勢力。此爲內行人所中意的國家。

村上　義清

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
48	14	7	0	10	0

(1503～1573)　曾２度擊退信玄對信濃的侵攻，爲一猛將。但是眞田幸隆所主張的策略遭到豪族的反對，群起背叛，1553年敗走至越後，成爲上杉的武將。

楽岩寺　光氏

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
47	9	2	6	10	0

(生死年不詳)　爲村上氏旗下的地方豪族。當村上義清逃至越後之後，臣服於武田家。原本是信濃國樂岩寺的僧侶。

高梨　政頼

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
43	7	6	6	10	0

(生死年不詳)　爲信濃國的豪族。因受武田信玄壓迫而逃至越後國。担任春日山城留守居，深獲謙信之信賴，在1561年的川中島之戰中担任最先鋒。

屋代　政国

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
24	6	3	0	10	0

(生死年不詳)　屬於村上氏，但自1553年起臣從武田家。1582年武田家滅亡後，改跟織田家的武將森長可。

相木　政朝

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
45	4	3	0	10	0

(生死年不詳)　信濃國的豪族。在武田家侵攻信濃國之後，以帶領信濃先方黨的80騎兵而活躍起來。同樣的，當時信濃先方黨中還有眞田幸隆。

蘆田　信守

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
23	8	2	0	10	0

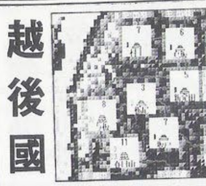
(?～1575)　服侍武田信玄，1572年的三方原之戰後，担任二俣城城主。1575年因長篠之戰勝利而勢力大增，但後來二俣城被德川軍包圍，在城中病死。



北陸地方

北陸地方的國家俸祿高，而且與他國相連接的城池少，容易守備，爲非常有利的地方。但此地區下大雪的機率很高，行動常會受限制，而且百姓反抗（暴亂）率高，所有戰事幾乎都起自百姓反抗。

越後國





遊戲開始時的俸祿	18万石
遊戲開始時所持有的城數	3
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的CP值	8
此國的最高俸祿	62万石
此國市鎮的最高價值	60

只要不降大雪，平定國内只需1年，然後從越中到加賀，在北陸地方鞏固地盤，向關東地方伸展勢力。和出羽及南陸奥結同盟則不必擔心背後受敵攻擊。若能靈活運用和武田的同盟關係，則天下統一就不遠了。

上杉　謙信

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
21	16	8	0	10	0

(1530～1578)　不具備擴張領土的野心，是個重視正義之戰的神聖武將。其軍團被認爲是戰國時代最強的，和武田信玄一樣，爲織田信長在最後關頭最怕遇見的武將。

柿崎　景家

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
25	15	1	9	10	0

(?～1575)　在精壯強大的上杉軍之中，屬第一猛將，許多戰役之中，立了大戰功。後來受信長的離間計所陷害，以謀叛的罪名被誅殺。

宇佐美　定満

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
50	3	13	13	10	0

(?～1564)　被認爲是越後流軍學（兵法）的創始者，爲一具智謀的武將。1550年，促使長尾政景與謙信的同盟成立，但在與政景乘船共遊時，船隻翻覆而2人溺死。

直江　実綱

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
44	8	6	14	5	0

(?～1577)　活躍於謙信繼承家業時，成爲謙信的心腹。在内政、軍事、外交方面輔佐謙信，是上杉家的重臣。

吉江　宗信

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
46	8	3	10	5	0

(1505～1582)　從頭至尾都臣從於謙信，但謙信死後，服侍上杉景勝。與侵略越中國的織田軍一柴田勝家戰鬭，在魚津城兵敗被殺。

上杉　景信

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
19	7	8	0	10	0

(?～1578)　爲長尾（上杉）一族的首領。謙信死後，開始了家業的爭奪，因較偏坦景虎，故與景勝展開抗爭，在景勝旁的山浦國清之戰死亡。

長尾　政景

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	10	9	0	15	0

(?～1564)　向謙信提出抗議與不滿，但經宇佐見定滿勸告後與之和解。1564年與宇佐見定滿戲水時溺斃，其子景勝在謙信之後繼承家業。

新発田　長敦

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	8	2	0	10	0

(?～1580)　臣從上杉謙信，以重要臣子的身分來策劃政務。在謙信死後，對景勝忠誠，成爲支撐上杉家的柱石，非常盡力爲國效忠。

中条　藤資

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
58	8	5	0	10	0

(生死年不詳)　爲越後國的地方豪族，與其他豪族常發生爭鬪。1561年的川中島之戰，跟隨謙信出征，立下了相當大的戰功。

色部　勝長

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
43	9	4	0	10	0

(?～1568)　1561年的川中島之戰，幫助担任先鋒的柿崎景家，使飯富虎昌敗走，立下戰功。勝長因爲這個戰功，得到了謙信以血染的感謝狀。

越中國





遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的ＣＰ值	5
此國的最高俸祿	43万石
此國市鎮的最高價值	50

以這個國家，要向天下統一的目標前進，老實說是不可能的。光以國內的平定來説，想打敗上杉家及其他各國的大名，是異想天開的事。由於百姓常暴亂，使國内很不安定，兵力無法集中。此爲高手者才能嘗試的國家。

神保　長職

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	6	5	0	10	0

(生死年不詳)　1560年，受上杉謙信攻擊而棄城逃亡，後臣從謙信，與越中國的反叛百姓對抗。最後出家，道名爲宗昌。

椎名　康胤

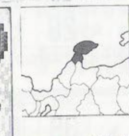
年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	5	5	0	10	0

(?～1576)　本爲上杉家之家臣，後與武田信玄串通，占據富山城。不過、富山城很快地又被攻破，康胤被謙信殺死。



能登國





遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	7
遊戲開始時的CP值	5
此國的最高俸祿	25万石
此國市鎮的最高價值	25

若不將百姓叛亂鎮壓住，國內將無法平定。即使國內平定，畠山義續亦無能力統一天下，不僅如此，連攻打其他國家也無此能力。高手者不妨一試，試著體會弱者的心情，可利用此國作爲實驗。

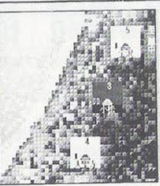
畠山　義続

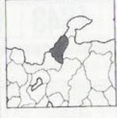
年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
42	3	5	0	10	0

(？～1590)　本爲能登的守護，因無法壓制住重臣的抗爭，1565年與其子義綱由能登被放逐，在近江國結束其一生。



加賀國





遊戲開始時的俸祿	5万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的CP值	1
此國的最高俸祿	43万石
此國市鎮的最高價值	45

此國民衆之反叛勢力強大，而富樫晴貞又積弱不振，是一令人討厭的國家。實際上，不幸第一年遊戲就告結束的情況也有，要勝利幾乎是天方夜譚。今日生存之道爲識時務，奉勸各位不要玩此國。

富樫　晴貞

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
31	2	1	0	10	0

(？～1570)　爲加賀的守護。1570年，欲幫助織田信長攻打朝倉氏，但受反叛的百姓攻擊而自殺，因而作爲加賀守護的富樫氏滅亡。

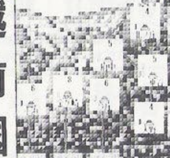
富樫　泰俊

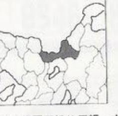
年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
40	1	2	9	5	0

(1511～1574)　1570年，受到反叛百姓的攻擊而逃至越前國。1574年逃亡時，受反叛百姓的攻擊，與其子一起自殺。



越前國





遊戲開始時俸祿	22万石
遊戲開始時所持有的城數	4
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的CP值	4
此國的最高俸祿	75万石
此國市鎮的最高價值	60

要先鎮壓百姓的反叛，才可能平定越前國。武田義統等人，並非爲朝倉氏的敵人，所以接下來向北陸展開壓制行動。若與丹後國、南近江國有同盟關係，就已無後顧之憂。要不斷前進而伸展勢力，天下統一就指日可待了。

朝倉　義景

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
18	1	4	0	10	0

(1533～1573)　爲反信長的同盟之一，好幾次困住信長。與武田信玄在本願寺聯手，本來有消滅信長的機會，但因無法堅持到底而敗北。

朝倉　教景

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
74	11	6	10	10	0

(1477～1555)　鎮壓越前國的反抗百姓，出征至近江國，使六角氏落荒而逃，並幫助齋藤氏打敗織田信長，爲朝倉族擁有許多功勳的名將。

朝倉　景連

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
32	7	5	10	10	0

(？～1570)　1555年，朝倉教景鎮壓加賀國的百姓反叛時，景連立下了很大的功勞。後來聽說在一乘谷擔任奉公人(治理者)。

青木　景康

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
34	2	7	6	5	0

(生死年不詳)　爲朝倉氏的府中奉行，從事各項勞役的徵發與執行，擔任該地域的內治工作。

朝倉　景紀

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
41	7	2	10	10	0

(？～1573)　教景之子，與父親在各地轉戰，努力擴大朝倉氏的勢力。在京都與三好軍作戰勝利，得敵人首級 150 多頂。

印牧　美満

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
46	5	6	8	10	0

(生死年不詳)　1522年才繼承其兄，擔任朝倉家的府中奉行。此後 8 年，奉公職守，至1533年因要討伐加賀國的百姓反叛而從軍。

武田　義統

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
26	6	2	0	10	0

(1526～1567)　屬於若狹守護家系，但因親族內部紛爭不斷，所以勢力減弱。1566年，足利義昭流浪至此，族內產生紛爭，無法接納他，所以義昭改投向朝倉家。

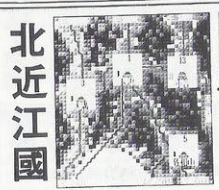
製作系統軟體時的題外話　2

「天下統一」的遊戲本爲單人操縱，但由問卷調查的結果看來，多數人均希望能數人一起玩。若能58人一起玩，那該是多棒的一件事啊！在開始第一年時，有半數會消失，人與人之間的關係也亂七八糟。就像是當時的狀態一般，而雖說富樫與足利屬於較弱的小大名，但亦有生存的可能性。在「天下統一2」時，值得期待的是會朝向多人同時遊玩的新機能。

近畿地方

近畿地方的國家俸祿相當低，但其市鎮價值高於其他地方。近畿地方位於日本中央地帶，要統一天下，必得將遊戲中最重要的地域山城國完全支配，那麼統一就並非難事了。此時，與其他大名的爭奪戰非常激烈。而且與他國城池相鄰接，守備也非常困難。

北近江國





遊戲開始時的俸祿	12万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的ＣＰ值	6
此國的最高俸祿	35万石
此國市鎮的最高價值	20

小谷城爲水準13的堅固城堡，要攻陷它並非很容易。要慎重地平定國內。由於，城池與其他國家相連，處於不利的地位，恐怕要爲這點傷腦筋了！可是，它也絕不是會被他國併吞的弱國。

淺井　久政

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	4	6	0	10	0

(？～1573)　受京極氏與六角氏的壓迫，數度陷入困境，因此，無法增大淺井氏的勢力。1560年，將家業傳給兒子長政而隱居。

淺井　忠種

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
33	6	7	10	10	0

(生死年不詳)　與淺井亮政(久政之父)之女兒結婚，成爲同族之人。和「海赤雨的三勇士」一起，替淺井家工作，爲淺井家之重臣。

赤尾　清綱

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
24	9	4	0	10	0

(？～1573)　爲淺井長政之重臣，守小谷城，在城內修建赤尾曲輪。淺井家滅亡時被俘，最後被處死。

雨森　弥兵衛

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
46	7	6	0	10	0

(生死年不詳)　出身於近江國的伊香郡，爲淺久政的部下。和海北氏、赤尾氏共同被稱爲「海赤雨三勇士」，相當活躍。

海北　綱親

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
50	11	3	0	10	0

(？～1573)　爲淺井家之家臣，擔任武者奉行的職務，地位重要。淺井家滅亡時戰死。以畫家出名的海北友松爲其兒子。



南近江國





遊戲開始時的俸祿	30万石
遊戲開始時所持有的城數	6
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的CP值	7
此國的最高俸祿	55万石
此國市鎮的最高價值	50

鎮壓住坂本城的百姓叛亂後，國內就告平定完畢，可以開始向其他國家伸展勢力範圍。要壓制住伊勢國和近畿一帶並不難，主要的問題在於尋覓人材不易。處於此種情況之下，要與強國展開對決時，能奮戰到何程度，令人感到不安。

六角　定賴

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
57	7	7	0	10	0

(1495～1552)　幫助第10代將軍足利義植討伐細川政賢，並援助第12代大將軍足利義晴，功勞不小。定賴因此而獲得與管領相同的待遇。

六角　義賢

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
31	5	6	0	10	0

(1521～1598)　擁護第13代將軍足利義輝，與三好長慶戰鬪，使義輝在1558年順利進入京都。之後，奉足利義昭之命，與信長作戰，但敗北，於1570年投降。

後藤　賢豊

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
38	5	5	7	10	0

(？～1563)　爲六角氏的重臣，在1559年的觀音寺騷動中被殺害。因觀音寺的騷動是使六角氏失去戰國大名力量的主要契機，所以六角氏從此沒落了。

進藤　賢盛

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
32	5	4	7	5	0

(生死年不詳)　爲六角氏著名的外交官，相當活躍，屬於進藤貞治一族。貞治，爲幕府與本願寺之間的外交折衝努力，但在1551年去世。

三雲　定持

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
38	6	3	8	10	0

(生死年不詳)　爲近江國甲賀郡的地方豪族，和其他重臣共同制定了六角氏式目(分國法)。1570年，聽說死於野洲川之戰。

山中　大和守

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
28	6	2	6	5	0

(生死年不詳)　似乎爲山中俊好或是其族人。俊好爲近江國的地方豪族．先服侍六角氏，之後改從織田信長。

蒲生　定秀

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
43	6	7	5	10	0

(1508～1579)　臣從於六角氏，與定賴在各地轉戰。1559年，攻打佐和山城的淺井久政，立下了戰功。

山岡　景隆

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	5	3	7	5	0

(1526～1585)　爲將軍家的家臣，但自1569年起，臣從於信長。本能寺之變時守近江國的瀨田，順利地阻止了明智光秀的攻擊。

山城國




遊戲開始時的俸祿	3万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	13
遊戲開始時的CP值	3
此國的最高俸祿	25万石
此國市鎮的最高價值	80

足利幕府已死，故無力討伐岩成友通及北叡山門徒，只有聽天由命的份了。運氣好的話，還可苟延殘喘一時。情況若很嚴重，就可在開始的第一回中，領略到足利幕府崩潰的感受，可說相當悲哀。

足利　義輝

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
15	7	3	0	5	0

(1536～1565)　雖然是第13代將軍，但受塚原卜傳的指導，爲劍法高手。受松永久秀攻擊時，親自作戰，但最後自殺死亡。

京極　高吉

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
43	1	5	9	5	0

(1508～1581)　爲名門京極一族之一。義輝死後，爲義昭効命，在義昭上京都時，隨義昭而行。

伊勢　定孝

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	4	4	10	5	0

(？～1562)　自1535年起，擔任室町幕府的政所執事。盡忠足利義輝，並且輔佐之。最後，在京都與三好美繼的船岡山之戰時戰敗死亡。

三淵　晴員

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
51	6	5	9	5	0

(1500～1570)　爲服侍過義晴、義輝、義昭３人的將軍，支持逐漸衰退的足利幕府。1570年，寂靜地去世。

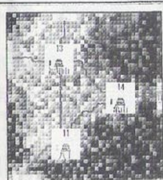
岩成　友通

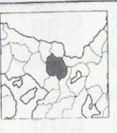
年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	6	4	0	20	0

(？～1573)　爲三好三人黨之一。爲了三好家，不斷持續著爲打倒信長之戰爭。在義昭與信長對立之際起兵，但受到細川藤孝的攻擊而敗死。



丹波國





遊戲開始時的俸祿	5万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的ＣＰ值	5
此國的最高俸祿	26万石
此國市鎮的最高價值	40

福知山城之水準爲13，龜山城爲14。要攻陷相當不易，又加上無力消滅獨立勢力，可能歷經數年之後，仍究保持著相互對峙的情形。此期間，三好家的勢力可能已伸展過來。所以此大名無勝算。

波多野　晴通

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
44	5	5	0	10	0

(生死年不詳)　和細川晴元同心協力，與三好長慶作戰。1552年時之一戰，順利擊退三好軍，但在1555年又敗給三好與松永的連合軍，將八上城交至敵人手中。

赤井　家清

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
26	5	3	0	10	0

(1525～1557)　爲丹波國的地方豪族。1555年，與蘆田氏之戰，身負重傷，最後傷重死亡。其子忠家，仕德川家康。

蘆田　国住

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
17	4	2	0	10	0

(生死年不詳)　爲丹波的地方豪族。蘆田氏，於1555年與赤家清作戰。1579年受丰臣秀長攻擊，城陷後，至此下落不明。

攝津國



遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	12
遊戲開始時的ＣＰ值	6
此國的最高俸祿	42万石
此國市鎮的最高價值	65

反抗的百姓固守大阪城，此爲水準40的超級巨城！由此可知，要平定細川氏的攝津國是不可能的事。而且，無法由豪族的水準來成長，只有等著被滅的命運。若有人要嘗試，實在相當有勇氣。

細川　晴元

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
38	4	6	0	10	1

(1514～1563)　1531年，攻滅管領的細川高國，手握室町幕府的實權。1549年與細川高國的養子氏綱及三好長慶發生政爭，敗北後失去政權。

香西　元成

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
34	6	5	6	10	0

(？～1560)　爲細川晴元的忠臣，和細川氏綱及三好長慶作戰。1553年，三好軍的松永久秀攻打過來時，阻止了三好家占領丹波國。

細川　元常

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
69	8	6	12	10	0

(1482～1554)　幫助細川晴元與細川高國作戰，晴元握權時，擔任和泉國的守護。與細川氏綱作戰時，年事已高，但依然奮勇作戰。

伊丹　親興

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
19	4	2	0	10	0

(？～1574)　1568年時，臣從織田信長，和三好氏作戰。但1573年時與信長不合，次年，受到信長軍隊的攻擊，在伊丹城自殺。

池田　長正

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	5	2	0	10	0

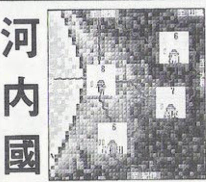
(？～1563)　1550年前後，於攝津國擴張勢力，此時期，凌駕細川家。1558年時，敗給三好長慶，被迫臣從之。

明石　祐行

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	5	1	0	10	0

(生死年不詳)　爲攝津國的地方豪族。1555年，和三好長慶及赤松義祐的連合軍作戰。後來協助三好家在各地作戰。

河内國



遊戲開始時的俸祿	30万石
遊戲開始時所持有的城數	4
遊戲開始時的威信值	12
遊戲開始時的ＣＰ值	10
此國的最高俸祿	45万石
此國市鎮的最高價值	90

已將河内國壓制住的三好家，在近畿地區的位置很有利。攝津國因爲有大阪城阻擋，故無法侵攻；大和國與紀伊國爲可伸展勢力之處，一旦成功，地盤即穩固。在與六角氏相遇以前，勢力是否已壯大到能壓制住對手爲其關鍵。

三好　長慶

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	5	8	0	5	1

(1523～1564)　爲足利幕府名存實亡時的武將。在畿内多次對敵作戰而使敵方敗退。晚年被松永久秀暗中設計陷害。

三好　長逸

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	4	6	10	5	0

(生死年不詳)　長慶死後與三好三人黨之首領共執家業，並和松永久秀共同攻打義輝，害其自殺。1573年，被信長軍打敗後，從此行蹤不明。

細川　氏綱

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	1	1	1	5	0

(？～1563)　由細川晴元處將管領的職務奪走，但只不過是三好長慶的傀儡罷了。氏綱死後，室町幕府就廢止了管領的職務。

三好　康長

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	3	9	8	10	1

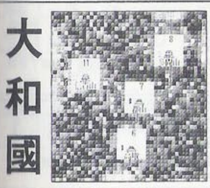
(生死年不詳)　爲三好氏之一，與織田信長相爭，但1575年時又和好，獲得阿波國。晚年仕丰臣秀吉，成爲羽柴秀次的養父。

三好　義賢

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
24	8	7	0	10	1

(1527～1562)　暗殺細川持隆，握住阿波國的實權。作爲三好家的重鎮，並和長慶在各地作戰。在與畠山高政作戰時，中流彈而身亡。

大和國





遊戲開始時的俸祿	14万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的CP值	11
此國的最高俸祿	49万石
此國市鎮的最高價值	60

三好家有從河内開始向外攻的可能性，所以信貴山城千萬不可任其空置，要固守，大和才能平定。雖然國内已治理好，但伸向近畿的勢力是否能耐得住考驗，恐怕是很難解決的問題，另外，隣國的侵攻能否抵擋得住，亦爲關鍵。

松永　久秀

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
43	7	11	0	10	2

(1510～1577)　爲三好家之家臣，但滅了其主人三好家，並逼迫足利義輝自殺，燒了東大寺大仏殿。擅長奸計，爲戰國時代的梟雄。

細川　藤賢

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
34	2	5	7	10	0

(1517～1590)　1566年，三好家與松永久秀對立時，站在松永這方，後來又服侍足利義昭，晚年臣從信長，成爲南近江國坂本城的守將。

松永　左門

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
19	5	6	0	10	0

(生死年不詳)　松永長賴之子，久秀之弟。出生、死亡、有無戰功等資料不詳。在大和國登場的武將之中，能力不錯。

筒井　順政

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
25	3	3	0	15	0

(生死年不詳)　爲筒井順慶的叔父。筒井氏是順慶的父親，從順政時代開始擴大勢力，順慶時爲全盛期，領有大和國。

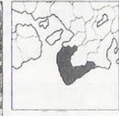
越知　家增

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	3	4	0	15	0

(？～1577)　爲大和國的豪族，被認爲是越智氏之一族，詳細情況並未傳下。1571年將越智之繼承人暗殺，奪取領導地位。

紀伊國





遊戲開始時的俸祿	5万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的CP值	5
此國的最高俸祿	28万石
此國市鎮的最高價值	20

國内有高野山門徒和百姓的抗爭。若不鎮壓住此二麻煩，國内要長治久安可說是不可能，要平定約需數年時間。國内平定之後，目標可由混亂的近畿地區轉向四國，如此，才有機會使勢力壯大。

畠山　高政

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
25	3	5	0	10	1

(1527～1576)　爲河内國的守護。1561年，與六角義賢及根來衆同心協力打敗三好義賢，占領了京都，但立刻又被逐出。最後臣從於信長。

遊佐　長教

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	5	6	5	10	1

(生死年不詳)　爲河内國之守護代。暗殺了高政之弟～畠山昭高，却受織田信長大軍攻擊而敗走。從此之後，行踪不明。

鈴木　佐大夫

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	7	3	7	10	1

(？～1585)　協助本願寺光佐，經年累月地與織田信長對抗。1585年，在丰臣秀吉征伐紀卅時投降，被藤堂高虎所欺壓，自殺身死。

高野山門徒

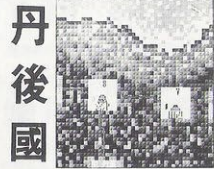
年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	1	1	0	30	3

高野山門徒和比叡山門徒相同，均爲由信徒及僧兵所構成之武裝集團。在戰國時代，寺院與神社擁兵自重是理所當然之事。

山陰地方

山陰地方的俸祿與市鎮價值很低，雖然如此，還是不可輕視它。除了丹後國以外，其他國家有發現鑛山的可能性。此地的國家城數少，攻佔與防守都容易。此處也非絕對不好玩，還是有娛樂性。

丹後國





遊戲開始時的俸祿	4万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	7
遊戲開始時的CP值	5
此國的最高俸祿	13万石
此國市鎮的最高價值	25

首先，傾全力將國内平定，接著討伐軍事能力強的逸見昌經，約需數年時間始可完成。平定之後，和越前國結同盟以守住背後，如此，可任意進出山陰與山陽地方。唯有武將的數目太少，令人感到頭痛，迫使勢力的擴張受到限制。

一色　義幸

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
47	2	5	0	10	0

(生死年不詳)　爲丹後國之國王。其子義直爲保護足利義昭，數度與織田信長作戰。一色氏爲足利幕府的重臣，任四大重要職務之一。

逸見　昌経

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
41	4	3	0	10	0

(生死年不詳)　爲丹後國的地方豪族。丹後國之中，由於受一色氏與細川氏之戰爭有激烈化的傾向，使得地方豪族要發展的可能性幾乎爲零。

但馬國



遊戲開始時的俸祿	4万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的ＣＰ值	5
此國的最高俸祿	12万石
此國市鎮的最高價值	30

山陰的特徵爲每個國家的城數及武將都稀少。因此，對攻者有利而守者不利。倘若但馬國的城池被攻陷一城，全盤支配率將馬上下降50%。山名家的情況爲守多於攻，情況確實不利。

山名　祐豊

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
40	1	5	0	5	0

(1511～1580)　爲但馬國守護，努力於擴張勢力，也出兵因幡國。1570年，奉織田信長之命上京都。1580年，受丰臣秀吉的攻擊而戰死沙塲。

山名　豊弘

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	3	3	0	5	0

(？～1564)　爲祐丰之弟。與毛利氏共同對抗因幡的山名氏和尼子氏。1564年，受因幡國山名氏的突襲，因無法守住而被殺死。

垣屋　光成

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
54	4	2	0	10	0

(？～1592)　爲山名氏的重臣，數度出兵至但馬國及播磨國。1580年，受丰臣秀吉的攻擊而臣從之參加了攻鳥取城的行動。

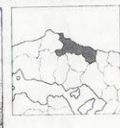
製作系統軟體時的題外話　3

老實說，在製作軟體的階段中，僅設定大名可管理武將30人，但顯然太少了。仔細考量之後，變更爲現今的48人。另外在企劃的階段時，也曾試著把軍隊的編成和武將的削除（切腹、解雇等）指令添加進去，但一旦增加了這些指令後，反而會破壞了整個遊戲的節奏性（思考速度）。於是就將其上述狀況交於自動處理程式來控制整個的流程，顯然較好。仔細思考過之後，會覺得還是保持現狀較佳。



因幡國





遊戲開始時的俸祿	7万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的ＣＰ值	5
此國的最高俸祿	22万石
此國市鎮的最高價值	25

此國之武將數少，當他國侵攻時，會受到很大影響。山名家與山陰國一樣，武將不足。在地勢上，隣國爲尼子家的出雲國。由以上情況觀察之，很明顯地，不要説是天下統一，連擴張領土都有困難。

山名　豊定

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	3	5	0	15	0

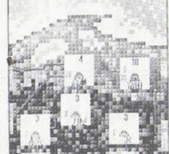
(1512～1560)　奉其兄祐豐之命，進攻因幡國，扣押守護因幡的山名久通，進而經營領國。晚年，約在1555年左右，完全控制了因幡國。

南条　宗元

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	5	2	0	10	0

(生死年不詳)　接受豐後守的官位頭銜，爲伯耆的地方大名。其子元續受豐臣秀吉策封，成爲東伯耆３郡之大名。

出雲國





遊戲開始時的俸祿	18万石
遊戲開始時所持有的城數	5
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的ＣＰ值	6
此國的最高俸祿	28万石
此國市鎮的最高價值	30

尼子家的武將實力不弱，但是可惜俸祿太低，無足够經費養兵。倘若無法提早增加所屬領國而且提高總俸祿的話，對毛利家的戰爭就無法獲勝。在與毛利家的同盟期間，占領他國的多寡，爲稱霸中國地方的重要條件。

尼子　晴久

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	2	4	0	5	0

(1514～1560)　1552年，担任中國地方８國的守護，勢力相當大，但由於同族之間互相鬪爭而使勢力衰滅。1560年受毛利元就的攻擊，於防守戰爭中在富田城内暴斃而亡。

尼子　国久

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
61	10	8	16	5	0

(？～1554)　爲尼子一族的支柱，幫助晴久，致力於擴張領土，由於毛利元就的策謀，導致國久被晴久殺死。尼子家的勢力因此事件而漸衰退。

尼子　誠久

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	9	5	16	5	0

(？～1554)　國久之子。與其父在各地征伐，建立了一些戰功。1554年，受晴久攻擊，誠久被刺客暗殺。

宇山　久兼

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
35	4	7	12	5	0

(?～1566)　爲尼子家的第一管家，進攻毛利時從軍。1566年被懷疑是毛利的内應，尼子義久將他誅殺。

本城　常光

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	9	1	5	5	0

(?～1562)　1558年，強奪石見銀山，並擊退了入侵石見國之毛利大軍。但1562年，却以封地增加爲條件臣從於毛利家。然而、在進入毛利陣容中後被謀殺。

三刀屋　久祐

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
22	5	4	4	5	0

(?～1591)　本來是尼子家臣，但1562年臣從於毛利家。1588年，上京城會見德川家康，其忠誠受到懷疑，毛利元輝一怒之下將他放逐。

赤穴　久清

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
22	7	1	4	5	0

(?～1595)　本名爲赤穴盛清，後改其名，與其祖父同名。赤穴家爲尼子的家臣，非常活躍，但後來久清臣從於毛利。

三沢　為清

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
15	6	2	4	5	0

(1536～1588)　從尼子家到大内家，又重回尼子家，不斷轉變主家，1562年臣從毛利家之後，子子孫孫都仕毛利家，沒有再變過。

石見國





遊戲開始時的俸祿	3万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的CP值	3
此國的最高俸祿	13万石
此國市鎮的最高價值	50

因爲獨立勢力的吉見正賴擁兵衆多，因此小笠原家的未來可說毫無希望。山陰地方的大名之中，除了尼子家之外，其他幾乎毫無勝算可言。高手者可嘗試利用地方大名玩玩看，若真的統一天下，可說是奇蹟。

小笠原　長雄

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
40	2	3	0	5	0

(?～1569)　石見國爲毛利家、尼子家及大内家對立的重要關鍵國之一，因此長雄必須歸屬在某一大名之下。1559年，臣從於毛利家。

吉見　正頼

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	5	2	0	10	0

(1513～1588)　大内義隆的忠臣，爲打倒滅了太内家的陶晴賢而持續著與之作戰，1555年借助毛利家之力，消滅了晴賢。之後，就臣從於毛利家。

山陽地方

與山陰地方相同，山陽地方的俸祿與市鎮價值也很低。中國地方因地勢險峻，若以此地之大名來嘗試，必須將各地破解方式詳記腦中。由於九州地方與四國地方互相連結，要守住山陰以上非常辛苦。除了毛利家，其他均無勝算。

播磨國





遊戲開始時的俸祿	3万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的ＣＰ值	5
此國的最高俸祿	40万石
此國市鎮的最高價值	50

國內平定並無太大的困難，但要覺悟到一點，即會有某種程度的被害機會。國內平定後，若求安全，則攻打美作的備前國，若企求得俸祿高之國，則攻攝津國。但是，要壓制住播磨國來進出近畿地方，過程則相當危險。謀一安全計策，才是現今最正確的判斷。

姓名	年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
浦上　政宗	38	5	5	0	10	0

(？～1566)　其子娶黑田氏的女兒，並與小寺氏加強連繫，婚禮當日，受赤松政秀的攻擊，與其子清宗一同被殺。

姓名	年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
浦上　宗景	33	7	6	0	10	0

(生死年不詳)　與其兄正宗相互對立，在備前國伸展勢力。但是、其家臣宇喜多直家勢力增強時立場逆轉，1577年，被直家放逐。

姓名	年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
浦上　国秀	28	6	4	0	10	0

(生死年不詳)　與其兄政宗及宗景對立，欲在薩摩國伸展勢力。結果宗景獲勝，從此國秀在歷史上消失。

姓名	年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
別所　村治	49	5	3	0	10	0

(1502～1563)　屬細川晴元部下，在東播磨伸展勢力。1555年以後，臣從長慶，與長慶一起在各地輾轉作戰。

姓名	年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
上月　陸奥守	39	2	2	0	10	0

(生死年不詳)　是否爲上月恒織？恒織在1577年與追擊毛利軍的豐臣秀吉作戰，奮戰而死。

姓名	年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
魚住　吉長	35	3	2	0	10	0

(生死年不詳)　爲播磨國的地方豪族，娶小寺政織之女爲妻。歸小寺氏旗下，1565年，小寺則織賜其感謝狀。

小寺　政職

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
46	4	1	0	15	0

(生死年不詳)　也稱為小寺藤士兵衛。其女嫁給小寺職高，生下利高與孝高二兄弟。孝高即指黑田官兵衛。

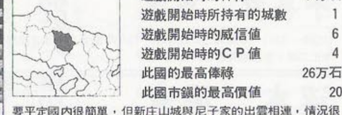
黑田　職高

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	5	8	0	10	0

(生死年不詳)　本來侍奉小寺氏，後臣從於織田信長。其子黑田官兵衛(孝高)仕豐臣秀吉，以一代軍師出名。

美作國





遊戲開始時的俸祿	9万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的CP值	4
此國的最高俸祿	26万石
此國市鎮的最高價值	20

要平定國內很簡單，但新庄山城與尼子家的出雲相連，情況很嚴重。此國武將數少，城堡也不能抵擋住他國的侵攻。在侵攻作戰中，障礙叢生。以赤松氏的器度來說，要統一天下幾乎是不可能的事。

赤松　晴政

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	2	4	0	10	0

(1513～?)　雖說兼任播磨、備前、美作三國的守護，但實際上是浦上氏的傀儡。被尼子晴久及播磨國攻打過，而且對領國經營不熟悉。

赤松　政秀

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	5	1	10	5	0

(?～1570)　幫助晴政，在1562年討伐浦上正宗。後來與黑田職高及小寺政職戰鬪不斷，但於1570年被毒殺。

後藤　勝基

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	4	4	0	10	0

(生死年不詳)　是否為後藤又兵衛之一族？仕黑田孝高，在九州的征討及朝鮮之役中非常活躍。之後，1615年夏季戰爭中，站在大坂方面，最後奮戰而死。

製作系統軟體時的題外話　4

美濃國的齋藤氏因為最後會與信長反目成仇，所以可將其除掉，而北陸的伊達氏很晚才會登場，為了避免出現獨眼龍(正宗)，要趁早除掉其國。

伊達氏也是最為有可能統一天下。但由於起初較為艱辛，需要數年的時間來鞏固地盤，然後才能開始進行天下統一的活動。又加上其優秀的武將在後半場才會出現，因此，根據以上所舉出之狀況，來除掉伊達氏。

(系統設計・宮原泰弘氏談)

備前國





遊戲開始時的俸祿	4万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的CP值	13
此國的最高俸祿	30万石
此國市鎮的最高價值	40

因為開始俸祿僅4万石，故想增加兵力不容易，國內完全平定要花費數年時間。因武將數目不足，故很難開始採取行動，加上毛利家與尼子家已漸增強勢力，不如提早開始做孤注一擲之戰。

宇喜多　直家

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
22	8	13	0	15	0

(1529～1581)　本為浦上氏之家臣、1570年滅金光宗高之後勢力擴大。放逐浦上宗景並領有備前、美作此二國，並幫助秀吉攻打毛利。

沼本　房家

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
19	7	1	0	10	0

(?～1580)　本為浦上宗景的家臣，後臣從宇喜多直家。1580年，在備前國兒島與毛利軍作戰，而後在備中國被討伐而戰死。

金光　宗高

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
38	4	5	0	10	0

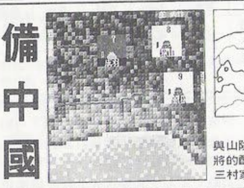
(生死年不詳)　以岡山城為居城，將勢力伸展至備後國，1570年被宇喜多直家所滅。直家打倒宗高之後，勢力急速擴張。

中山　信正

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
39	3	6	0	10	0

(?～1559)　為備前國的地方豪族。臣從浦上宗景，1551年，雖成為宇喜多直家的丈人，但1559年卻被直家謀殺。

備中國





遊戲開始時的俸祿	5万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的CP值	4
此國的最高俸祿	25万石
此國市鎮的最高價值	35

與山陰地方一樣，山陽地方武將非常不足。為了守住本國，武將的配置以及他國進攻時武將不足的問題，令人深感頭痛。而三村家因武將數太少，勢力無法擴張，可能會被他國吞滅。

三村　宗親

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
49	5	4	0	10	0

(生死年不詳)　屬於毛利氏，在備中國擴張勢力。其子家親時代，出兵備前、備作國，和宇喜多直家交戰，在備作國作戰時，於陣中被暗殺而死。

庄　高資

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	3	5	0	10	0

(生死年不詳)　臣從尼子家，但在1561年與三村家親之戰敗北後，三村氏掌握了備中國之主權。

石川　久孝

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	3	4	0	10	0

(生死年不詳)　是否爲備前國石川一族之一呢？石川的家世爲吉備津神社的社務官，以此地位爲基礎，在備中國伸展展勢力。

備後國





遊戲開始時的俸祿	4万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	3
遊戲開始時的ＣＰ值	3
此國的最高俸祿	25万石
此國市鎮的最高價值	35

因爲國内獨立勢力的兵數很多，因此，江田氏要平定國内是不可能的事。又加上鄰國安芸有毛利家！所以早已註定敗亡的命運。用不著拚命掙扎，視死如歸壯烈成仁才是最乾淨俐落的作法。

江田　豊前守

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	2	3	0	5	0

(生死年不詳)　備後國的地方大名。與毛利元就之戰中被毀滅。備後國的小大名相當多，但卻無特別優秀的人材。

祝　甲斐守

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	4	2	8	5	0

(生死年不詳)　爲備後國的地方大名。在毛利元就統一中國地方的戰爭中敗北而被滅。與江田氏、杉原氏的遭遇差不多。

山内　隆通

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
22	6	4	0	15	0

(1530～1586)　爲備後的地方豪族，是山内家的旁支，後來繼承了本家的家業。原爲尼子家之家臣，但1553年臣從毛利元就。

杉原　理興

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
33	4	8	0	15	0

(？～1557)　奉大内義隆之命，占領神邊城，後臣從尼子家，逃亡至出雲國的富田城。1555年，加入毛利家，又重回神邊城。



安芸國



遊戲開始時的俸祿	23万石
遊戲開始時所持有的城數	4
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的ＣＰ值	15
此國的最高俸祿	30万石
此國市鎮的最高價值	40

備後或伊予，即使無法將其國內平定下來，也不用担心。目標可指向周防及石見，尤其要注意周防的陶家，在其勢力增強前先滅之，可減少許多麻煩。陶家滅亡後，接著指向大內家，若將此二家都殲滅，中國地方可說無人可匹敵了。

毛利　元就

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
54	14	14	0	10	1

(1497～1571)　爲安芸國的地方豪族，除將尼子晴久、大內義隆等大名壓制住，且在200多次戰役中都大獲全勝，領有中國地方的大半土地，是舉世無双的智將。

毛利　隆元

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
28	8	8	0	10	1

(1523～1563)　其智勇雖比不上他的兄弟，但藉由其長男的其統治能力繼承了家業。比元就早繼位8年，最後在討伐尼子的戰役中暴斃。

福原　貞俊

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
31	9	7	15	5	0

(生死年不詳)　毛利家的重臣，主要輔佐小早川隆景。担任山陽、瀨戶內方面的軍事統領，深受信賴。

小早川　隆景

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
18	9	11	16	10	0

(1533～1597)　爲山陽的防衛、1554年成爲小早川氏的養子。率領海軍在瀨戶內海作戰，與其兄吉川元春爲毛利家貢獻心力，創造了毛利家的光榮時代。

吉川　元春

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
21	13	7	16	10	0

(1530～1586)　爲了防衛山陰、1548年成爲吉川家的養子。討伐尼子時在各地征伐，建立戰功，與其弟隆景以兩川體制支持毛利家。

桂　元純

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
26	7	6	12	5	0

(？～1569)　爲毛利家的分支、桂家的一份子。假裝內應陶晴賢，誘使陶軍集中嚴島，使毛利家的突襲成功。



周防國





遊戲開始時的俸祿	15万石
遊戲開始時所持有的城數	3
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的ＣＰ值	6
此國的最高俸祿	24万石
此國市鎭的最高價值	50

從安芸地方來防止毛利家的侵攻，是陶家的作戰方法。要及早消滅長門，並增強勢力，來與毛利家展開對決。與毛利家的早期決戰中，兵員必會損失不輕。若不能克服這點，一切也就告終結了。

陶　晴賢

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	13	4	0	15	1

(1521～1555)　本爲大内家的家臣、却於1551年擧兵致使大内義隆自殺。1555年，以2萬兵員討伐毛利，但却在嚴島遭4000毛利軍突襲而敗死。

青景　隆著

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	4	3	9	5	0

(?～1556)　爲大内家之家臣，担任奉行的職務。陶晴賢之謀反，聽説是隆著的原因。在與毛利家作戰時死亡。

陶　持長

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
54	3	4	5	5	0

(1497～?)　支持陶晴賢的謀反行動、後臣從毛利家。以教養佳而聞名，又以收集源氏物語而知名。

江良　房栄

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	9	5	5	10	0

(?～1555)　仕陶晴賢，以智將出名。以對毛利政策的中心策劃者而活躍，但因元就施計陷害，被晴賢誅殺。

宮川　房長

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
29	4	9	9	10	0

(?～1554)　持有甲斐守的官位，臣從陶晴賢。1554年，率7000軍隊在折敷畑山與毛利軍作戰，失敗後自殺而死。

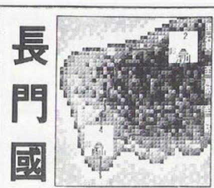
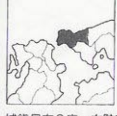
弘中　隆兼

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
33	7	3	9	10	0

(?～1555)　1555年奉陶晴賢之命討伐江良房榮並將其殺死。嚴島之戰時，出陣古城山麓，與毛利軍作戰，最後奮戰而死。



長門國

遊戲開始時的俸祿	11万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	10
遊戲開始時的ＣＰ值	4
此國的最高俸祿	16万石
此國市鎮的最高價值	40

城鎮只有２座，在防守上相當不利。而且城池水準又不高，一旦周防的陶家前來攻擊，便無法抵擋。在這種情況之下，只有轉守爲攻，才是生存之道。與陶家決戰，獲勝的機率很低，但除此之外，也別無他法。

大内　義隆

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
44	2	2	0	10	1

(1507～1551)　喜好文化與藝術，對基督敎的佈道有貢獻，爲高級知識分子。在性格上，與武斷派重臣不合，產生裂痕，因此導致了陶晴賢的反叛。

杉　興運

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
33	3	2	9	5	0

(？～1551)　爲大内家的重臣，担任筑前國的守護代。但在陶晴賢叛變時，和義隆生死與共，最後自殺身亡。

冷泉　隆豊

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
38	4	1	9	5	0

(？～1551)　以擅詩歌而出名，爲大内家的忠臣。陶晴賢謀反時，奮力保護大内義隆，最後幫義隆自殺，自己也跟進。

貫　隆仲

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	2	6	8	10	0

(？～1551)　於大内義隆晚年時担任奉行人的職務。1551年４月，被封爲從五位下，同年８月29日與陶晴賢的叛軍作戰時而亡。

四國地方

俸祿及市鎮價值均低。四國的大名們，在遊戲一開始時就背負著沈重的壓力一即困難度高。對四國的大名來説，相當不利，但對其他大名，却有好處。其一角連接近畿的山陽與九州各地。

阿波國




遊戲開始時的俸祿	11万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	8
遊戲開始時的ＣＰ值	4
此國的最高俸祿	28万石
此國市鎮的最高價值	40

國内平定較容易，但往後攻佔他國時便無計可施。對土佐、讃岐、紀伊、攝津等國，無法依靠阿波的兵力來壓制。有著不知何時會被攻擊的狀況。不要抱太大希望勢力能向外伸展。

細川　持隆

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
41	2	4	0	1	0

(？～1553)　1531年出兵和泉國，與細川高國戰鬪，而與中央權力鬪爭發生很大關聯，爲其失敗之主因。策謀擁足利義榮爲將軍時，被三好義賢所殺。

久米　義広

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
44	3	1	9	1	0

(？～1554)　擁立將軍失敗的細川持隆被殺後，義廣欲爲其報仇，1554年與三好義賢作戰，雖奮戰，但還是敗死。此戰役稱爲鑓場之義戰。

足利　義維

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
43	1	2	0	5	0

(1509～1573)　爲11代將軍，是足利義澄之子。非常渴望就將軍職而作出各種策謀，但還是無法如願。

安宅　秀興

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
52	4	2	0	5	0

(生死年不詳)　以淡路島爲根據地，爲淡路水軍之一。淡路水軍之安宅氏，爲熊野水軍所率之安宅氏的分支。

讃岐國





遊戲開始時的俸祿	4万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	7
遊戲開始時的ＣＰ值	4
此國的最高俸祿	15万石
此國市鎭的最高價值	30

讃岐國雖僅有２座城池，却與５國相鄰，要守住國內相當困難，即使國內平定了，也要注意他國之侵攻。要擴張勢力可說絕無希望可言。

十河　景滋

年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
48	5	4	0	15	0

(生死年不詳)　大概指十河一存吧？十河一存的養子存保，與長宗我部元親爭奪四國時雖敗，但豐臣秀吉賜其讃岐國十河３萬石。

香川　元景

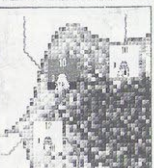
年齢	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
37	4	2	0	20	0

(生死年不詳)　本爲細川氏的旗下，但主要臣從三好義賢。由1576年，仕織田信長時，賜其名中可有一「信」字，而改名爲信景。





伊予國





遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的ＣＰ值	3
此國的最高俸祿	42万石
此國市鎮的最高價值	40

像伊予國一樣，最初軍備狀況不佳，兵力無法募集完成，因此沒有統一天下的希望。而且城池僅三座就與５國相連，無地利之便，要生存非常困難。注意！儘量不要被毛利家給滅亡了，此爲長生之道。

河野　通直

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
43	4	3	0	15	0

(？～1572)　爲伊予國守護。由於家業傳續問題，一族間不斷發生爭執，和議的條件爲通直要放逐於城外。最後繼承家業者爲分家的河野通政。

河野　通存

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
43	5	2	0	15	0

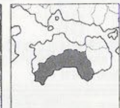
(生死年不詳)　爲伊予國河野氏之族人。與其宗家河野氏採對立狀態，自稱爲予州家河野氏。河野家最後被豐臣秀吉給滅。

宇都宮　豊綱

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
18	6	1	0	20	0

(生死年不詳)　與伊予國的豪族西園寺及河野氏相爭，後被河野氏消滅。自鎌倉時代宇都宮賴綱任守護以來，一直都住在伊予國之內。

土佐國



遊戲開始時的俸祿	4万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的ＣＰ值	7
此國的最高俸祿	24万石
此國市鎮的最高價值	10

情況相當嚴重，因此要平定國內不是簡單的事，但因人材輩出，尚有希望，我們可以拭目以待。若長宗我部家確實做到了四國的壓制工作，就簡單多了。眞正的問題在後面，若此刻山陽、九州等強大勢力未出現，就有擴張勢力的希望。

長宗我部　国親

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
47	6	7	0	10	0

(1504～1560)　積極實行領土擴張政策，與本山氏及一条氏相爭。1560年迫使本山茂辰敗走包圍了浦戸城，但突然無法撤退，心急而死。

安芸　国虎

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
40	8	1	0	10	0

(？～1569)　1563年，趁長宗我部元親攻打本山氏時，攻打岡豐城，但失敗。拒絶臣從長宗我部家，發生戰鬥，最後敗北而自殺。

本山　茂辰

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
28	6	3	0	10	0

(生死年不詳)　娶長宗我部國親之女兒爲妻，但抗爭依然未能停止，在1560年的大戰中大敗。到了長宗我部元親時代，已完全沒落。

一条　兼定

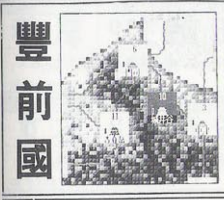
年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
9	1	1	0	10	0

(1543～1585)　繼承了藤原氏之一派，爲一貴族。1574年時，由於缺乏統治能力，引起家臣的不滿，於是讓位給其子，被流放至豐後國。篤信基督教。

九州地方

南蠻貿易商船及颱風常會登陸九州地方。根據歷史記載，龍造寺、大友、島津三家爲此地之強國。尤其與其他大名相比，實爲超級三強！市鎮的價值很高，而且優秀人材輩出。在和平定九州的大名作戰時，要特別小心爲上策。

豐前國



遊戲開始時的俸祿	3万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	6
遊戲開始時的CP值	4
此國的最高俸祿	21万石
此國市鎮的最高價值	35

豐前國決非弱者，但與鄰國的大友氏陶家比較之下，相形見拙。與許多國家相鄰，所以要注意守住本國，此爲最大的弱點。即使國內平定，但因受到各國的侵攻，勢力較難向外伸展。

宇都宮　長房

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
45	5	4	0	15	0

(1506～1588)　若要汲汲於領國內的雜事，不如專心於下野國宇都宮家的家業繼承問題。1558年，與其子鎮房一起被黑田長政給暗殺。

貫　隆資

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
24	3	1	0	15	0

(生死年不詳)　與貫隆仲一樣，是大內義隆的家臣。大內氏在豐前國伸展勢力時，隆資似乎担任前線司令官的職務。

赤尾　賢種

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	4	1	0	15	0

(生死年不詳)　仕大內家，領有豐前國宇佐郡地方，1577年臣從大友義鎮。奉大友義鎮之命，討伐數個地方豪族。

杉　重矩

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
57	5	6	0	15	0

(？～1551)　爲大內義隆之家臣，担任豐後國之守護代。起初參加了陶晴賢的叛亂，後來反與其對立，相爭時兵敗自殺。

豐後國





遊戲開始時的俸祿	25万石
遊戲開始時所持有的城數	6
遊戲開始時的威信值	9
遊戲開始時的ＣＰ值	12
此國的最高俸祿	45万石
此國市鎮的最高價值	65

和島津家、龍造寺家並稱九州三大勢力。根據史實記載，若大友家不能打倒九州其他2國，就無法平定九州。勢力擴張的行動，必須及早開始。除掉了二大強國後，要注意小心應付島津家。

大友　宗麟

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
21	8	11	0	10	2

(1530～1587)　爲平定北九州6國之大名。夢想建設一基督教王國，1578年與島津之戰敗北後，勢力衰退。

田北　鑑生

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
45	8	9	12	5	0

(？～1561)　爲大友家之家臣，指揮進攻筑前國的行動，1557年，討伐秋月文種，加以平定之。爲大友家族之一。

吉弘　鑑理

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
42	9	7	12	5	1

(？～1571)　爲大友家的管家，輔佐宗麟處理政務。1569年，與小早川隆景所率之毛利水軍戰於博多，敗毛利水軍，使毛利家退出侵略九州的計畫。

大内　輝弘

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
31	6	6	12	5	0

(1520～1569)　爲大友家的客將，與大內義隆對立。與毛利軍作戰時，發動周防國陸戰，但失敗，敗走途中自殺而死。

立花　道雪

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
38	15	8	16	5	1

(1513～1585)　下半身完全不能動彈，但却指揮過37次全勝的會戰，從未敗過，被稱爲鬼道雪。支持已衰退的大友家至最後一刻，並且與北進的島津氏對抗。

志賀　親守

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
52	7	6	8	5	0

(生死年不詳)　1578年與島津家作戰時，仍不離肥後國，這種消極的作法，爲大友家大敗之因。對於此事，立花道雪曾追究責任問題。

佐伯　惟教

年齡	軍事	內政	忠誠	兵士	鉄砲
52	11	4	10	5	0

(？～1578)　爲活躍於大友宗麟的家業繼承之際的人物。待在日向國，1578年與島津家交戰（高城川之戰）時從軍，戰亂中死亡。

田原　親宏

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	8	6	7	5	0

(?～1579)　爲大友氏之一族。1558年～1570年，與毛利軍有激烈的戰爭。1578年，以大友軍敗給津軍爲契機，開始反抗主家。

筑前國



遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的CP值	4
此國的最高俸祿	54万石
此國市鎮的最高價值	75

平定國内需數年時間。可是到那時，龍造寺家的勢力已伸展過來了。雖九州的大名、與其他地方的大名相比較之下也毫不遜色，不過大多數在數年之内即可平定之。但九州三強國實在太強了，筑前國早晚會被吞併。

秋月　文種

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	5	4	0	15	0

(?～1557)　爲九州屈指的名門，勢力不強，常受他國勢力的壓迫。因較偏坦毛利家，故引起大友家不滿，激戰後已精疲力竭。

立花　鑑載

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
42	6	2	0	10	1

(?～1568)　爲大友家的一族，但背叛大友家，1565年被放逐。之後，再度成爲立花城城主，可惜又與毛利家内通，此次被攻而死。

高橋　鑑種

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
21	6	3	0	10	1

(?～1579)　爲大友之一族，但常常替毛利家及秋月家作内應。1578年與大友家戰敗而降，又馬上背叛大友家，攻打各地大友家的勢力。

宗像　氏貞

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
19	3	5	0	10	0

(?～1586)　爲大内家的家臣，亦爲宗像神社的大宮司。1551年，其父大内義隆殉亡，因此與其弟爭奪家業，受陶晴賢的支持，最後氏貞繼位。

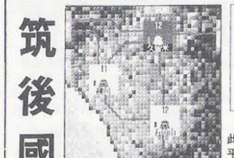
原田　隆種

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
38	4	1	0	10	0

(生死年不詳)　是否爲原田信種之一族不可知？信種以高祖城爲居城，幫助豐臣秀吉征討九州，因此得以保有其領地。



筑後國





遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的CP值	2
此國的最高俸祿	38万石
此國市鎮的最高價值	30

此國爲九州地方少有的缺乏武將之國。縱然如此，國內依然可平定之，但却無法抵擋住他國的侵攻。九州地方優秀的武將數目多，戰時有好戲可看。若武將少如筑後國，則無可看性。

少式　時尚

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
25	2	2	0	15	0

(?～1559)　由於一族內部的抗爭以及受到別族的壓迫，勢力漸衰。在東肥前的豪族支持下而支配筑後國的時期，被龍造寺家滅亡。

筑紫　惟門

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
21	4	1	0	15	0

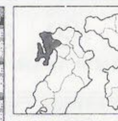
(生死年不詳)　筑後國的地方豪族。其子廣門，在豐秀吉征九州之際，被列爲1萬8千石的大名，但後來因爲關原之戰時投向西軍，家產被沒收。

蒲池　鑑盛

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	5	2	0	15	0

(生死年不詳)　繼承宇都宮氏之一派，爲筑後國的地方豪族。曾經因爲同族之間相爭而避難至筑後國的龍造寺隆信，受蒲池庇護。

肥前國



遊戲開始時的俸祿	6万石
遊戲開始時所持有的城數	1
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的CP值	7
此國的最高俸祿	46万石
此國市鎮的最高價值	60

看似狀況非常不利，不過以一年的時間就可平定國內，要儘量使用軍事值10以上的將軍。國內平定之後，再制服筑前國與筑後國，接著準備與大友家展開決戰。要壓制九州的關鍵在於早期作決戰！在敵人完成準備前攻擊過去。

龍造寺　隆信

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
22	13	7	0	20	2

(1529～1584)　1570年的今山合戰中，以兵5000人擊敗6萬大友軍，替代了衰退的大友家，壓制住北九州，後來與島津義久決戰而敗死。

松浦　隆信

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	4	3	0	10	1

(生死年不詳)　爲肥前國的地方豪族，居於平戶城。與龍造寺抗爭，以擴大其領土。1575年有篇起請文，內容對他尊敬有加。

大村　純忠

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
19	3	4	0	10	1

(1533～1587)　受他族壓迫，欲以與葡萄牙的貿易關係來消除此情況，而且本身也信奉基督教，但因其內部實在太弱，一生都花在鎮壓國內反叛勢力之上。

有馬　義貞

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
30	9	7	0	15	1

(1521～1576)　爲肥前國的戰國大名，與龍造寺家抗爭，在各地的戰事都失敗，只能勉強維持其居城。有馬晴信、爲義貞的次男。

江上　武種

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	6	5	0	15	1

(生死年不詳)　與少式時尚同心協力，在肥前國擴張勢力，但後來成爲龍造寺的家臣。受到重用，爲東肥前十九城將之一。

肥後國





遊戲開始時的俸祿	8万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的ＣＰ值	4
此國的最高俸祿	52万石
此國市鎮的最高價值	30

國內有８座城池，其中有６座被獨立勢力所掌握，要全數收回需數年的時間。占領九州時所講求的是速度，而國內平定則在於時間長短。最後可能會被龍造寺家或島津家併吞。

相良　晴広

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	5	4	0	10	1

(1513～1555)　爲肥後國的小大名。與中國的明朝有貿易往來、制定相良氏法度二十一條，爲一分國法，對內政有極大興趣。

上村　頼孝

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
33	2	5	5	10	0

(？～1567)　相良晴廣之弟。爲晴廣之後繼者，但遭相良義陽的反抗，戰敗後逃亡到薩摩國。1567年上義陽的當而被殺死。

阿蘇　惟前

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
48	3	3	5	5	0

(生死年不詳)　爲阿蘇的大宮司。善謀略，處處都想出手干預，但却從未順利過。被放逐後再重返國內，如此數次，終其一生。

名和　行興

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
26	4	1	5	5	0

(？～1562)　肥後的地方豪族。1550年與菊池義武合作，但在出外作戰時，城池被攻佔，之後又將其奪回。

菊池　義武

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
46	6	5	0	10	1

(？～1554)　爲豐後國大友氏之一族，但却與大内家結合，與其本家對立。與各地的地方豪族同心協力，欲壓制住肥後國，但被大友軍打敗，自殺而亡。

赤星　親家

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	2	4	0	10	0

(1514～1562)　在與菊池義武之戰中，立下戰功，大友家賜其隅府城。1560年，因攻打隈部親永的永野城失敗而死。

隈部　親永

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	4	3	0	10	0

(？～1588)　1578年，與龍造寺家合作攻打赤星氏而得隅府城。在豐臣秀吉伐九州以後起而叛亂，但被佐佐成政鎮壓住，被處極刑。

阿蘇　惟将

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
27	4	7	0	10	0

(？～1583)　在大友家、龍造寺家及島津家伸展勢力的過程當中，以靈巧的外交戰術來維持領地。和大友家及龍造寺家連合，與島津家進行和平交涉。

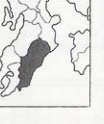
甲斐　宗運

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
36	13	6	0	10	0

(1515～1584)　爲阿蘇氏勢力的代表人物。送人質給龍造寺家，且與島津家進行外交交涉。平日生活艱辛，只能勉強維持勢力在國内殘存。

日向國





遊戲開始時的俸祿	7万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	4
遊戲開始時的CP值	5
此國的最高俸祿	18万石
此國市鎮的最高價值	20

要平定國内並不困難，但無法持續安定。因與豐後國、大隅國有同盟關係，一開始並無外來受敵的危險，可侵攻島津家。入侵肥後國亦佳，但受制武將能力太低，使希望較難實現。

伊東　義祐

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
39	7	5	0	10	0

(1512～1585)　討伐日向國的豪族土持氏，並防止島津家的侵攻，繼續發展本身勢力，但由於内部分裂，使勢力減弱。1577年，受島津家的攻擊而敗死。

伊東　祐俊

年齡	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
31	6	1	9	10	0

(生死年不詳)　爲伊東氏家族之一員。1570年今川合戰時，率領部下參加戰事，隨侍龍造寺側而立下戰功。在5000名龍造寺軍隊中，約有 200 多名是伊東軍。

土持　親成

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	8	6	0	10	0

(？～1578)　為一允文允武之名將，但因捲入大友家與島津家的勢力爭奪戰中而遭遇麻煩。1578年，為防守大友家的攻擊而力守城池，力盡而死。

大隅國





遊戲開始時的俸祿	15万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	5
遊戲開始時的ＣＰ值	8
此國的最高俸祿	27万石
此國市鎮的最高價值	20

遊戲開始時即為小大名，看似有利，實際上却困難重重。緊鄰薩摩國，戰勝的機率趨近於零。但並非完全沒希望，只是相當困難。若想開一些，乾脆將天下統一之道讓給島津，亦不失為武士道的表現方式。

肝付　兼続

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
40	5	6	0	10	1

(1511～1566)　將妹妹嫁給島津貴久，以維持双方的友好關係，但後來與伊東氏聯合，和島津家抗爭。1566年，高山城被島津軍攻破而自殺。

肝付　兼盛

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
18	6	5	5	10	1

(1533～1578)　為肝付氏之族人。1555年，臣從島津貴久，攻打伊東氏而立下戰功。在貴久及義久二代時，担任島津家的總管。

薩摩國





遊戲開始時的俸祿	7万石
遊戲開始時所持有的城數	2
遊戲開始時的威信值	7
遊戲開始時的ＣＰ值	10
此國的最高俸祿	35万石
此國市鎮的最高價值	30

對手之中，伊集院忠朗稍強，但一年應可平定國内，然後併吞大隅國，再侵攻日向國與肥後國。因位在日本的最南端，所以不虞背後受敵，可繼續向前邁進。將龍造寺家及大友家攻滅，提早壓制住九州地方。天下統一就不再是夢想了。

島津　貴久

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
37	6	10	0	10	2

(1514～1571)　其功績有統一家族，與琉球王有外交關係，配備鐵砲於實戰時使用…等，並實行富國強兵政策，對成為九州的霸者，立下穩固基礎。島津義久為貴久之長男。

島津　忠将

年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
32	11	4	16	10	1

(1520～1561)　薩摩國大隅之豪族，攻打蒲生氏時立下大功。1561年，參加對肝付氏攻打大隅迴城的戰鬪，在激戰中戰死。

伊集院　忠倉	年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
	33	9	8	0	10	1

(生死年不詳)　爲島津氏族人。1549年，奇襲肝付兼家，在暴風雨中被捕而降服。1558年，成爲島津家家臣。

伊集院　忠朗	年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
	56	11	3	0	10	2

(生死年不詳)　爲貴久之叔父，以忠良之重臣活躍於平定薩摩國時，在攻打伊東氏與肝付氏時，也參加戰爭。1539年起，臣從島津家，任重要職務。

島津　実久	年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
	43	7	2	0	10	2

(生死年不詳)　與島津本家爭奪家業失敗後，一切均其本家（貴久）對立。1539年大敗，因而隱居在出水地方。

菱刈　隆秋	年齢	軍事	内政	忠誠	兵士	鉄砲
	35	7	3	0	10	2

(生死年不詳)　1569年 5 月，在平泉破島津家，而且攻擊的力量絲毫不減。同年 8 月，達成和議而降服之。由於菱刈氏的戰敗，使薩摩國歸於島津家。

第五章

四海的統一，完全取決於將領

大名家的後繼者

要成為天下統一者、
需有優秀的後繼者來繼承。
在此所列名的繼承人，
只要大名家繼續生存下去的，都予以列出。
縱然是以當主之下的武將來繼承家業，
毫無疑問的也會列於其中。
這些武將登場年齡約在二十四歲、
(前後6歲間隔)左右較多。
由其出生年代可算出其登場之年代。

東北地方

伊達氏

其祖先伊佐朝宗在源頼朝征伐奧州時從軍，得陸奧國伊達郡，因此而稱爲伊達氏。晴宗之父，於植宗時代補任爲陸奧守護職，在政宗時代請爲勢力最大。之後，爲德川幕府時代的大藩國，直至明治維新爲止。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
亘理　宗元	27	6	5	(1530～1594)　是否指亘元宗？元宗爲伊達植宗之子，爲伊達族人，參加過許多戰役。
伊達　輝宗	19	4	9	(1544～1585)　爲晴宗之次男，是政宗的父親。以僞講和使者身份被畠山義繼綁架，意外死亡。
伊達　政景	19	7	6	(1549～1607)　爲晴宗之第三子。留守家中而繼位，其領地被丰臣秀吉沒收，歸屬伊達家。
石川　昭光	24	5	1	(？～1622)　爲晴宗之子。和伊達政景相同，因未參加丰臣秀吉之小田原征伐戰役之故，領地被沒收。
伊達　政宗	14	8	12	(1567～1636)　爲輝宗之子。因病而右眼失明，被稱爲獨眼竜。爲戰國時代傑出人物之代表。
伊達　成実	14	10	5	(1568～1646)　實元之子。爲一門大將，立下許多戰功，政宗加以重用。是伊達家猛將的代表人物。

葦名氏

其出身被認爲是相模三蒲氏族之一，南北朝時期，至會津發展。盛氏時爲鼎盛時期，勢力擴展至由會津一丹到越後的一部分，義弘時代，約於1589年，敗給伊達政宗，真正滅亡了。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
葦名　盛興	14	6	5	(1547～1575)　盛氏之子。與其父一同與近隣之豪族作戰，戰果輝煌，可惜年紀輕輕就死了。
葦名　盛隆	14	6	3	(1561～1584)　爲二階堂盛義之子。是盛氏之養子，因此繼承了葦名家，但被家臣暗殺而死。
葦名　義広	14	4	6	(1575～1631)　爲葦名氏最後主人。是佐竹義氏之次男，繼承了葦名家。但後來敗給伊達政宗而逃往佐竹。

最上氏

先祖爲足利族的斯波氏，歷代都擔任出羽的探題，但實際上有名無實。義光繼承家業之後，勢力快速擴張，最盛時期，爲57萬石的大名，至其孫義俊時被沒收，轉封1萬石。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
最上　義光	14	9	9	(1546～1614)　義守之子。由消滅全族來重新強化家族，在東北與伊達並駕其驅，架構起勢力基礎。
中野　義時	19	6	4	(生死年不詳)　義光之弟。被家臣擁立而起兵謀反，但被義光殺死。
楯岡　光直	19	5	3	(生死年不詳)　義光之弟。江戶時代，製造家中內亂，其爲禍首，也成爲最上氏改易之因。

姓名	年齢	軍事	内政	說明
最上　義康	14	5	5	(？～1611)　爲義光之長男。爲了擁立次男家親而被其父義光殺害。
清水　義親	14	4	5	(？～1614)　爲義光之次男。爲最上族的流派之一，其祖先爲清水氏的養子。與其弟家親對立，兵敗後自殺。
最上　家親	14	4	6	(1582～1617)　義光之子三。仕德川家康、秀忠2代，繼承最上家之家業。

関東地方

佐竹氏　爲清和源氏之後代，自古以來就支配此地。在足利幕府之下擔任常陸國守護，進入戰國時代，在北關東建立起當地最大的勢力。關原之戰時隸屬西軍，敗北後被轉封至出羽秋田。其特質爲一族結束了合作關係。

姓名	年齢	軍事	内政	說明
佐竹　義喬	33	6	7	(生死年不詳)　爲當主，義昭的監護人，支配家政，屬於重臣。在外交方面，尚留有一些書簡文字傳給後世。
佐竹　義堅	30	7	4	(生死年不詳)　佐竹一族之人，支配軍政。特別在與隣近豪族的外交上有很大的功績。
佐竹　義廉	19	5	8	(生死年不詳)　義堅之子。繼承其父事業，列席於一族之中。擔任内政與外交方面的工作。
佐竹　義重	14	12	7	(1547～1612)　義昭之長子。爲佐竹家的當主，和伊達、北条等國平等交往。
佐竹　義斯	19	6	4	(生死年不詳)　爲義廉之子。是族中之人，仕義昭與義重2代。與其父相同之處爲在外交方面很活躍。
佐竹　義久	19	9	3	(？～1601)　義堅之次子。爲家中重臣，勢力範圍很廣。丰臣吉秀賜其土地，使其成爲大名。
佐竹　義尚	14	6	6	(生死年不詳)　義昭之次子。在別家衆多内紛之中，只有佐竹家獨樹一幟，和平相處，行軍政統治。
佐竹　義宣	14	8	3	(1570～1633)　義重之長子。爲當主。在丰臣政權下領有54萬石。關原之戰以後，轉封爲秋田20萬石。
佐竹　義種	14	7	3	(生死年不詳)　義尚之子。爲義重的重臣，曾謁見丰臣秀吉，並進獻貢物。
佐竹　義憲	19	8	4	(1570～？)　義斯之子。其家族繼承岩代家時，當總管，治理政務。



足利氏

其先祖爲清和源氏。與將軍家不同，稱古河公方。以開室町幕府的足利尊氏爲祖先，成爲關東管領而繼承了守護的取位。後敗給以尊氏的母方爲祖的上杉氏，移至古河，以下總爲中心，在當地建立其勢力基礎。

足利　義氏

年齡	軍事	內政
14	1	4

(1541～1583)　爲晴氏與北条氏綱之女所生。在晴氏敗給北条之後，繼承家業，爲最後的當主。

里見氏

亦爲清和源氏，被認爲是新田義重一族的後裔，從鎌倉時代前期起擔任守護的職務。1445年平定安房，後來治理上總一丹，至戰國時代，與北条氏戰爭後逐漸衰退。到了義康之子，即忠義的時代就滅亡了。

里見　勝政

年齡	軍事	內政
33	6	4

(?～1578) 爲上總入道堯之子。與安房里見氏的關係不清楚，但却以里見義堯族人的身分登場。

里見　勝安

年齡	軍事	內政
26	7	2

(?～1578) 與其兄勝政一起，爲父報仇，但敗給由良國繁而死。其兄勝政自殺而死。

里見　義賴

年齡	軍事	內政
19	6	6

(?～1587) 爲義堯之子。因其兄義弘已死，所以繼承家業。擊退了侵攻上總的北条氏政軍。

里見　義康

年齡	軍事	內政
14	5	4

(1573～1603)　爲義安之子。在丰臣秀吉攻打小田原時從軍，但爲時已晚，領地被削減。

宇都宮氏

聽說是藤原氏的子孫，實際情況不明。自古居住於宇都宮地方，由土著變成豪族，在鎌倉與室町時代顯耀其勢力。到了戰國時代，受到北条氏的侵略，在關原戰役中加入西軍，因此而滅亡。

宇都宮　国綱

年齡	軍事	內政
14	2	5

(1568～1607)　爲廣綱之子。是宇都宮家最後的當主。在受北条氏侵略時，家臣相繼離去或倒戈，因而不得不屈服。

山内上杉氏

爲藤原氏之後代。重房移至丹波國何鹿郡上杉莊，因此改爲上杉氏。重房之孫女嫁給足利氏，生了足利尊氏，後擔任重要職務，把持權柄。爲戰國時代的當主，有實行憲政的傾向，但已無力，被北条氏打敗後，逃至越後。

山内上杉　憲重

年齡	軍事	內政
14	2	4

(?～1579)　爲憲政之子。受北条氏追捕而逃至越後國才出生。入佛門，在御館之亂中被殺死。

山内上杉　憲景

年齡	軍事	內政
14	4	3

(生死年不詳)　爲憲政之子。由於謙信病歿，引起了上杉家的家業爭奪戰，在紀錄上，憲景以調停人的角色登場。

扇谷上杉氏

上杉家在足利幕府初期時，分成扇谷、大懸、山內 4 家，其中殘存至戰國時代的只有扇谷與山內，二者互爭關東管領之權。扇谷家於1546年在河越夜戰中敗給北条氏，實際上已滅亡了。

扇谷上杉　憲盛

年齡	軍事	內政
23	2	3

(生死年不詳)　爲憲賢之子。是扇谷上杉族之人，歷代守備深谷地方，受武田、北条等列強所左右。

扇谷上杉　氏憲

年齡	軍事	內政
14	4	2

(?～1637)　爲憲盛之子。與山內、扇谷上杉氏一樣，被認爲是弱將的代名詞。

北条氏

爲了與鎌倉時代的北条氏有所區別，稱其爲後北条。今川家的客將北条早雲在伊豆獨立，其孫的氏康時代時將關東大半握在手中。但是，當時最難攻陷的小田原城在1590年陷落，於是幕府倒閉。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
北条　氏政	19	4	8	(1538～1590)　很年輕就繼承了家業，其父氏康在背後支持他，於北關東擴展其勢力。
北条　氏繁	19	10	4	(1536～1578)　氏康、氏政2代時之重臣。與其父綱成一樣，被譽爲勇敢的武將，常活躍於最前線。
北条　氏照	19	7	6	(1540～1590)氏康之次子。在丰臣秀吉攻小田原時屈服，城被攻陷後，與其兄氏政一起自殺。
北条　氏邦	19	6	7	(1541～1597)　氏康之第三子。爲武藏國鉢形城主，作爲藤田康邦的養子而與上杉家結越相同盟，最後同盟結成。
北条　氏規	19	5	7	(1545～1600)　氏康之第四子。和德川家康深交，在小田原城陷落之際，僅有氏規的系譜被留下。
北条　氏直	14	5	4	(1562～1591)　爲氏政之子。是北条氏最後的當主。小田原城陷落後，丰臣秀吉賜其俸祿，但可惜病死了。

東海地方

今川氏

爲清和源氏的後代。是足利族之祖先，臣從了足利尊氏，並立下功勞。從南北朝起，一直擔任駿河的守護。今川義元時，有向天下統一目標邁進的行動，和武田、北条結同盟目標指向京都，後來在桶狹間被織田信長打敗漸衰退。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
今川　氏真	19	1	8	(1538～1614)　在父親義元敗死後雖繼承家業，此時，駿河已被武田信玄奪走，於是在遠江向德川家康投降。
今川　長得	19	5	5	(生死年不詳)　爲氏真之弟。其實在氏真時代就滅亡了，詳細情況歷史並無記載。
今川　氏明	19	4	5	(生死年不詳)　爲義元之外甥。其本家很鼎盛，可能擔任族中的武將。
今川　範以	19	3	6	(生死年不詳)　爲氏真的長子。今川滅亡之後，德川幕府以高家爲家名，代代相傳下去。
今川　高久	19	2	7	(生死年不詳)　氏真之次子。居住在江戶品川的樣子，其父氏真留有1700首以上的詩歌作品。

飯尾氏

自古爲遠江地方的豪族，詳細情形不太清楚。和今川氏有數度交戰的紀錄，均服從之。在桶狹間之戰時，今川氏真僞裝講和而將其誘出，被殺後滅亡。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
飯尾　連龍	14	4	3	(？～1565)　仕今川義元與氏真2代。桶狹間之戰後，背叛主家，後被氏真暗殺。



松平氏

西三河的豪族當松平清康敗給織田氏以後就衰退了，而其孫家康以人質的身份，受今川的庇護。桶狭間戰役後，由於今川義元敗死，家康回到岡崎，與信長結同盟，統一了三河地方，從此德川氏的幕府開始。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
徳川 家康	14	14	9	(1542～1616) 過了12年的艱辛人質生活，忍耐力超強，產生了「你不哭，我就等到你哭爲止」的心境。
松平 信康	14	12	7	(1559～1579) 爲家康之長子。相當勇猛果決，但被織田信長所懷疑，才21歲就結束了其一生。
松平 秀康	14	10	6	(1574～1607) 爲家康之次子。作丰臣秀吉之養子，後來繼承了結城家。關原戰後，領有越前75萬石。
徳川 秀忠	14	6	8	(1579～1632) 家康之三子。是德川第2代的將軍，其性格穩健篤實，爲德川幕府奠下了穩固的基礎。

織田氏

關於其譜系有多種説法，聽說爲斯波氏的家臣，又有人認爲是織田大和守就任了尾張守護職而來。此族出現了此織田信長的異端分子。除統一尾張，目標更指向天下統一。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
織田 信広	24	3	4	(？～1574) 爲信長之兄。與齋藤義龍共謀反叛，但受到寬恕。後來在討伐長島的百姓反叛時戰死。
織田 信行	17	5	8	(？～1557) 爲信長之弟。其父信秀死後，與信長爭奪家業，但失敗。後來因有企圖謀反的嫌疑而被謀殺。
織田 信包	24	5	3	(1543～1614) 爲信長之弟。在攻打伊勢時有戰功。和信長一起參加了許多戰役。
織田 信治	24	4	2	(？～1570) 爲信長之弟。與其兄參加了許多戰役，但在與淺井・朝倉聯軍作戰時戰死。
織田 秀信	14	4	1	(1580～1605) 爲信忠之子。本能寺之變時，信長的親生兒子死亡，而秀信僅3歲，被立爲名義上的繼承人。
織田 信興	22	5	2	(？～1570) 信長之弟。在伊勢長島的百姓暴亂進攻時自殺而死，信長又失去了一位族人。
織田 長益	24	2	5	(1547～1621) 爲信長之弟。本能寺之變後仕丰臣秀吉，利用千利休所傳授的茶道過其一生。
織田 長利	24	4	3	(？～1582) 爲信長之弟。是信長親信之一，參加過許多戰役。本能寺之變時被明智光秀的軍隊打敗而死。
織田 信忠	19	7	7	(1557～1582) 爲信長的長子。如信長般勇猛，在討伐武田勝頼時立下功勞。本能寺之變時自殺而死。
織田 信雄	19	2	3	(1558～1630) 爲信長的次子。本能寺之變後輔佐家康，於小牧・長久手之戰時，與秀吉講和。

織田 信孝

年齡	軍事	內政
19	4	4

(1558～1583) 爲信長之三子。本能寺之變後，雖有柴田勝家作其後盾，後因爭奪家業失敗而被信雄殺死。

津田 信澄

年齡	軍事	內政
24	7	4

(1555～1582) 爲信行之子。曾在各地征伐。與明智光秀有親戚關係，最後被信孝攻擊，生死不明。

齋藤氏

爲美濃守護，是土岐氏的守護代，把持權柄，後其地位被京都的油行商人奪走。此人爲人稱美濃蝮蛇的齊藤道三。道三被其子義龍打敗而死，之後被娶了道三之女的織田信長給所滅。

長井 道利

年齡	軍事	內政
37	7	8

(？～1571) 據說是齋藤道三之弟。齋藤氏滅亡之後改仕信長，1571年在攝津的白川河原之戰戰死。

斎藤 長龍

年齡	軍事	內政
19	6	5

(？～1582) 爲道三之子。仰賴信長的援助而將義龍的勢力驅逐出去，後來勢力衰滅，臣從織田家。

斎藤 龍興

年齡	軍事	內政
12	5	1

(1548～1573) 爲義龍之子。14歲就繼承了家業，後來遭遇了家臣叛變，信長又攻過來，於是由美濃離去。

北畠氏

祖先爲村上源氏。1336年服侍後醍醐天皇，但後來因足利尊氏謀反，於是在吉野迎立天皇，建南朝。以後變爲南朝方面的軍政中心，勢力漸增；1576年被織田信長消滅。

北畠 具親

年齡	軍事	內政
24	5	5

(生死年不詳) 爲晴具之第三子。在北畠家敗壞之後，糾合一些殘黨，試著反擊，但是敗給織田信雄的軍隊而逃走。

北畠 具房

年齡	軍事	內政
14	4	3

(1547～1580) 爲具教之長子。北畠滅亡之後被軟禁起來，後來被釋放，不久後卽死亡，整個家系滅絶。

北畠 具藤

年齡	軍事	內政
14	5	2

(生死年不詳) 爲具教之次子。只知其爲家族之一分子，後來傳聞整族都被誅殺。

甲信地方

武田氏

其先祖爲清和源氏。鎌倉末期時擔任甲斐國守護。信玄之父信虎將甲斐國平定，但因實行暴政，信玄去除之後，組織成戰國時期最強大的家臣團，領土也繼續擴張。但是天下統一的宏願未完成前就病歿，其子勝賴時代被滅。

武田 信廉

年齡	軍事	內政
24	6	6

(？～1582) 爲信玄之弟。被稱爲武人書家，因容貌酷似信玄，擔任其替身(影武者)。

武田 義信

年齡	軍事	內政
19	8	9

(1538～1567) 爲信玄之長子。其妻爲今川家之人，故反對侵攻今川，被幽禁期間自殺而死。

武田 勝頼

年齡	軍事	內政
19	15	7

(1546～1582) 信玄死後繼承家業，較其父更勇猛果決，但因不得家臣團的支持而滅亡。

武田 盛信

年齡	軍事	內政
24	10	1

(1557～1582) 爲信玄之第五子。其勇猛與智謀與信玄相差不多，後來受織田信長攻擊而戰死。

武田　信勝

年齢	軍事	内政
14	8	4

(1567～1582)　根據信玄遺言，信勝在16歲時繼承家業。但其16歲時，與其父勝頼一同自殺而死。

小笠原氏

屬於清和源氏。自古擔任信濃的守護職務，建立起勢力基礎，但由於族內骨肉相爭不斷，分裂成許多部分。到了戰國時期，隸屬於武田、上杉及德川氏，在各地的子孫們只能苟延殘喘地活下去。

小笠原　信貞

年齢	軍事	内政
30	7	3

(生死年不詳)　似乎爲信貴之弟？名字中有「信」字，可能是屬於信玄方面之人。

小笠原　貞種

年齢	軍事	内政
24	6	6

(生死年不詳)　爲長時之弟。被武田信玄剝奪走領地，因此在各地流浪，但當武田滅亡後，又重新奪回舊領地。

小笠原　頼貞

年齢	軍事	内政
30	8	2

(生死年不詳)　全族都仕屬長時、貞義，在奪回舊領之戰中爲領隊，相當活躍。

小笠原　長隆

年齢	軍事	内政
14	9	1

(生死年不詳)　爲長時之長子。託付於上杉謙信，後在越中富山戰死。

小笠原　卓慶

年齢	軍事	内政
19	5	7

(1546～1595)　爲長時之第三子。仕丰臣秀吉、德川家康，時而登上大名的位子，時而失去領地，後移至下總。

小笠原　長継

年齢	軍事	内政
24	6	4

(生死年不詳)　在頼貞管教下成長，記載中似乎有一些功績，爲一族之大將。

村上氏

爲清和源氏。自古在信濃擁有勢力，與守護職之小笠原家有過數次戰爭，後乘其內紛時擴大自己的勢力。義清曾 2 度擊退武田信玄，爲當代之猛將，但第 3 次與信玄作戰時失敗，逃至越後國，此後，舊領一直無法奪回。

村上　国清

年齢	軍事	内政
14	8	5

(生死年不詳)　爲義清之子。武田信玄奪其領地，故與其父一起投靠上杉謙信，作爲上杉家的客將。

北陸地方

上杉氏

爲山內上杉家所分出的旁系家族，實權握於長尾氏手中，被稱爲毘沙門天的化身。長尾景虎(謙信)以蓋世之軍事才能統一了越後國，因而成爲被北条氏放逐的山內上杉憲政之養子，後來以上杉氏延續下去。

長尾　景直

年齢	軍事	内政
24	8	4

(生死年不詳)　爲謙信之直屬部下。雖然不是世襲而繼承的，但爲全族的重心，參加軍政的策劃工作。

上杉　景勝

年齢	軍事	内政
14	9	5

(1555～1563)　爲長尾政景之子。謙信因爲無親生子嗣，故與身爲養子的景虎爭奪家業，破之，繼承了上杉家。

上杉　景虎

年齢	軍事	内政
18	7	7

(1552～1579)　爲北条政氏的第七子。在結相越同盟時，被送至謙信處當人質

神保氏

自古即仕於越中守護之畠山氏，趁著畠山家內亂時發展勢力。後來被統一越後的上杉謙信攻擊，臣屬其下。謙信死後，仕佐佐成政及德川家康，整個家系支離破碎。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
神保 氏純	24	5	4	(生死年不詳) 詳情待查，但知其成爲氏張之義父，而氏張爲佐佐成政的家臣。
神保 長住	19	5	5	(生死年不詳) 有人認爲他是長職的兒子。受織田信長任用，擔任信長的越中經略之前導。
神保 長城	19	6	4	(生死年不詳) 爲長職之子。繼承家業時，完全被編爲上杉的家臣團。
神保 氏張	19	4	5	(生死年不詳) 爲能登畠山氏家族的子弟。是越中守護代，爲佐佐成政的部下，但在成政時土地被沒收後成爲浪人。
神保 長国	19	4	4	(生死年不詳) 爲長職之子。與其兄長城以富山城爲據點，開拓霸業。

畠山氏

屬清和源氏。由足利義純開始興起。爲足利幕府重要的三管領家之一，1477年分家，就任能登守護的職位。自古以來以七尾爲居城，代代延續下去，在百年後，1577年時，被上杉謙信攻擊，城破而告滅亡。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
畠山 義綱	23	4	3	(?～1593) 爲義續之子。1551年左右繼承家業。致力於鞏固領地，後來被直臣放逐。
畠山 義慶	14	2	4	(?～1574) 爲義綱之子。直臣將義綱放逐時，年幼的義慶繼承了家業，1574年突然暴斃。
畠山 義隆	14	3	3	(?～1576) 爲義綱之子。義慶死後繼承家業，但2年後也暴斃而死。此二兄弟之事至今仍是成謎。

朝倉氏

爲影行、孝德、開化其中之一的天皇家的末裔。趁擔任守護的斯波氏內亂時擴展勢力，於1471年，與織田信長對立，在姉川之戰中決一勝負，與淺井氏合作一同攻織田氏，但失敗，因此而滅亡了。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
朝倉 景行	24	5	3	(?～1573) 爲朝倉族人，北庄景壽之子。因反對信長的上京命令，於是義景至此後即朝向滅亡之途。
朝倉 景健	19	6	2	(?～1575) 爲朝倉族人，景隆之子。朝倉滅亡之旦夕，曾英勇奮戰，還是向織田軍投降。1575年，因觸怒信長而自殺身亡。
朝倉 景鏡	19	5	4	(?～1574) 爲朝倉族人。1573年義景自殺，景鏡將義景之首級呈給信長。次年，討伐百姓叛亂時戰死。
朝倉 景綱	19	2	3	(生死年不詳) 爲朝倉族人。因不聽命於義景之軍命，而向外逃，之後又被反抗百姓攻擊，偕其妻子再度逃亡。



近畿地方

淺井氏

爲北近江守護，是京極氏的家臣，但得朝倉氏的幫助，將其主家驅逐，建立起自己的勢力。長政娶織田信長之妹而與織田結盟，但因與朝倉舊恨未了，在近江姉川發生大戰，大敗。後來小谷城被攻陷後就滅亡了。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
浅井　頼政	24	6	4	(生死年不詳)　似乎出自淺井家族。但由於淺井氏沒有世襲家臣，此爲其弱點。
浅井　秀政	24	5	5	(生死年不詳)　爲頼政之弟。長政之女兒嫁給丰臣(淀殿)、德川、京極之後才出生，故與執政者有些許關係。
浅井　長政	14	13	6	(1545～1573)　爲久松之子。1560年繼承家業。在織田與朝倉氏之間搖擺不定，爲淺井家最後而且最勇猛果敢的一名國主。

六角氏

爲近江源氏。南北朝時期臣屬足利緣氏，立下些許功勞，與京極氏一起擔任近江的守護。應仁之亂時擔任西軍的主力，與細川氏共同輔佐足利將軍，開始了最盛期。1568年敗給織田氏而滅亡。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
六角　義治	19	4	6	(1545～1612)　爲義賢之子。1559年繼承家業，制定「六角氏式目」，因而實權轉移至重臣手中。
六角　義定	19	5	4	(生死年不詳)　爲義賢之子。因資料不足，只能推斷他與兄弟一起服侍丰臣家。

波多野氏

應仁之亂時隸屬細川氏，在各地征戰。因功而領有丹波多紀郡。和勢力強大的織田信長爭奪中國而發生戰爭，戰況相當不利，秀治、秀尚兄弟受織田方面的明智光秀攻擊，欲和解，但被信長殺死，因而滅亡。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
波多野　元秀	24	3	4	(？～1530)　爲晴道之兄。與柳本賢治共同在畿內周圍擴展勢力，後來被內通細川氏的家臣所殺。
波多野　秀治	19	7	3	(？～1579)　爲晴道之子，元秀的養子。在八上城被圍一年半，織田軍斷其糧道，因兵糧不繼而投降。

細川氏

其先祖爲足利族。因擔任足利幕府三管領家的頭目，所以權勢漸伸。1549年敗給三好長慶後日漸衰退，而後從支流的和泉細川氏出來的忠興再度振興細川家，仕丰臣、德川，傳至後世，綿延不斷。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
細川　元定	24	6	4	(1537～1595)　出身細川族，擔任織田信長的部下。輔佐昭元，而後在山城國領有封地。
細川　昭元	14	2	6	(1548～？)　爲晴元之子。奉足利義昭之命上京都，臣屬織田信長。娶信長之妹爲妻。
細川　元勝	14	4	3	(生死年不詳)　細川氏家族分岐，支流散布在各地，令人回想起從前的盛況。

三好氏

爲甲斐源氏小笠原氏。本爲細川氏的家臣，但漸漸壯大到能够左右幕府。1532年，長慶將細川晴元及足利義輝逐出，樹立起三好政權。但因三好政權被重臣松永久秀掌握，所以後來被織田氏攻滅。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
三好　政康	24	7	5	(1528～1615)　爲三好三人黨之一：暗殺足利義輝後，無形中權力增加。和義繼採對立的態度，後來臣屬丰臣氏。
安宅　冬康	24	6	7	(？～1564)　爲三好長慶之弟。統率淡路水軍。由於受松永久秀的策略被疑有謀反之嫌，因而被其兄長慶所殺
十河　一存	24	10	5	(？～1561)　爲三好長慶之弟。與其兄協力破壞細川政權。後來又被人稱爲鬼十河，爲幕後人物。
三好　義興	14	2	4	(1542～1563)　爲長慶之子。仕將軍足利義輝，擔任陪伴黨。後來被松永久秀所毒害。
三好　長治	14	6	1	(1553～1577)　爲義賢之子。其父死後繼承了家業。在織田信長入京以前就逃至安房，但被長宗我部氏殺死。
十河　存保	14	9	3	(1554～1586)　爲三好慶賢之子。一存的養子。敗給長宗我部元親之後，尾隨織田家。
三好　義繼	14	3	1	(？～1573)　爲十河一存之子。義興死後，繼承三好本家，是最後一位家主。向織田氏投降後又背叛，因而被殺。

松永氏

北条早雲、齋藤道三與松永久秀三人，都是白手起家，而後成爲衆所皆知的人物。久秀仕三好長慶，以重臣的身份漸露頭，後來得勢，凌駕了主家。一度臣從織田氏，但後來因背叛，被織田攻滅。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
松永　久通	19	4	8	(？～1577)　1562年，由其父久秀手中繼承家業。1577年受織田軍攻擊，與其父一起自殺。

畠山氏

爲清河源氏。是足利幕府的三管領家，屬於能登畠山氏的本流。爲了繼承問題，國內紛爭不斷，近畿畠山氏分裂爲二。應仁之亂爲戰國時代的開端。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
畠山　昭高	24	2	5	(？～1573)　爲政國之子。因其兄被家臣遊佐信教放逐，因此由昭高繼承。後來被信教暗殺而死。

山陰地方

一色氏

其先祖爲足利氏。一色氏第2代當主範氏臣從足利尊氏，並立下功勞，擔任丹後、若狹的守護。因庇護被織田信長所追殺的足利義昭，而與信長發生衝突。之後，殘存至江戶時代初期。

姓名	年齡	軍事	内政	說明
一色　義道	24	7	2	(？～1579)　1558年繼位。奉織田氏之命與細川軍戰鬥，但失敗而逃走，後來家臣亦反叛，最後自殺而死。
一色　義清	24	6	3	(？～1582)　叔父義定遭細川藤孝謀殺，因而繼承了家業。後來敗給細川軍，一色氏滅亡。
一色　義定	19	5	4	(？～1582)　爲義道之子。本來與細川氏抗爭，但由於明智光秀從中斡旋，而和睦相處之。雖然已達成和解，但義定却在細川家中被殺。

山名氏

屬清和源氏。其先祖爲新田氏家族，南北朝時代跟從足利尊氏，立下功勞，擔任伯耆守護。曾擔任過山陰、山陽、畿内一帶11國的守護，爲重要的大臣，在應仁之亂發生以後，勢力急速衰退。

山名　堯熙

年齡	軍事	内政
19	2	4

(生死年不詳)　爲祐丰之子。在丰臣秀吉攻山陰時尾隨秀吉作戰，之後就成爲秀吉的部下。

山名　堯政

年齡	軍事	内政
14	3	3

(？～1615)　爲堯熙之子。繼承父親的事業，仕丰臣秀吉。於大阪夏之陣中戰死。

山名氏

應仁之亂被認爲是戰國時代的起點，動機是因足利將軍及畠山、斯波兩管領家的繼承問題產生爭議，山名與細川兩家的武力衝突亦由此起。之後，達成和睦相處的協議，但山名家内部卻相繼内亂，因此被細分化了。

山名　豊成

年齡	軍事	内政
19	3	4

(生死年不詳)　爲因幡山名氏誠道之子。原來準備要攻毛利軍，但被武田高信所毒殺。

山名　豊数

年齡	軍事	内政
19	3	3

(生死年不明)　爲丰定之子。正巧碰上家臣武田高信謀反而退位，但馬山名氏由此時開始衰退。

山名　豊国

年齡	軍事	内政
19	4	3

(？～1626)　其兄豐數被家臣武田高信奪去地位，後又將鳥取城奪回而返。最後仕德川家，其家名勉強殘存下來。

尼子氏

以京極氏族爲祖先。擔任京極氏的出雲守護代，因而進入高田城。應仁之亂後，各地的守護都失去權力，但尼子氏却自立門戸，在中國一帶擴展勢力。可是到了晴久死後，勢力漸衰，爲毛利氏所滅。

尼子　義久

年齡	軍事	内政
19	3	3

(？～1610)　爲晴久之子。1560年繼承家業，在被毛利元就侵攻失敗後，收其弟倫久之子爲養子後，入佛門。

尼子　倫久

年齡	軍事	内政
19	3	2

(？～1623)　爲義久之弟。尼子家滅亡後，迎立養子爲主君，因此倫久這一支系延續到昭和初期。

尼子　秀久

年齡	軍事	内政
19	2	3

(？～1611)　爲義久之弟。在父親晴久時代時，領有8國，但毛利元就出現後，領地就完全被奪走。

尼子　勝久

年齡	軍事	内政
14	5	4

(1553～1578)　新宮黨尼子誠久之子。晴久被逐後投向織田，後來受到毛利的侵略而自殺。

山陽地方

浦上氏

鎌倉時代與赤松氏結姻親關係，之後成爲南北朝時期赤松氏的重臣。應仁之亂後擔任所司代兼山城守護代，可惜受到宇喜多直家攻擊，於1561年滅亡。

浦上　清宗

年齡	軍事	内政
14	3	4

(？～1566)　爲政宗之子。娶黑田職隆之女爲妻，欲恢復原有勢力，但在婚禮當日，赤松政秀前來破壞。

赤松氏

原屬村上源氏。因歸屬足利尊氏而相當活躍，一時之間擁有播磨、攝津、備前、美作，勢力不小。面臨動亂時代，其重臣浦上氏擡頭，1521年義村爲臣下所殺，義祐被放逐，家道漸衰。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
赤松 義祐	19	3	4	(？～1576) 爲晴政之子。1569年，與其姻親，亦爲其重臣的浦上宗景爭鬪，兵敗之後被放逐。
赤松 則房	14	2	3	(？～1598) 爲義祐之子。臣從豐臣秀吉，在小牧合戰中轉戰，受封阿波國及1萬石。
赤松 則英	14	3	2	(？～1600) 爲則房之子。繼承其父之事業，立於阿波。關原戰役中加入西軍陣營，兵敗後自殺而死。

宇喜多氏

仕於擔任美作守護代的浦上氏，爲其家臣。戰國時期動盪不安，常有推翻主人家而自成勢力的事情發生，所以宇喜多氏拿下了擔任守護的赤松氏之地盤。秀家在丰臣政權之下，勢力增加，但關原之戰時，兵敗滅亡。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
宇喜多 春家	24	7	11	(生死年不詳) 爲直家的同父異母兄弟。1579年時幫助直家奠立基業，相當有貢獻。
宇喜多 忠家	24	8	7	(生死年不詳) 爲直家的同父異母兄弟。因直家病倒，成爲軍事總指揮而相當活躍。
宇喜多 基家	19	5	7	(？～1581) 爲忠家之子。被送至織田信忠處當人質。受毛利軍攻擊而身亡。
宇喜多 詮家	19	7	1	(？～1616) 爲宇喜多族之人。於大阪夏之役中救出千姬。與千姬訂下婚約，後因反悔而被殺。
宇喜多 秀家	14	6	4	(1572～1655) 受到豐臣秀吉的信任而登上五大老之地位。關原之戰時失敗，被流放至八丈島。

三村氏

自古就被一個有力的守護國所左右，因此得以生存下來；趁尼子．赤松氏衰退之際，次第發展一己之勢力，而且與毛利氏關係不淺，占領備中之地。但後來因宇喜多氏強大，因此漸衰。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
三村 家親	24	7	5	(？～1566) 爲宗親之子。處於尼子、宇喜多的勢力之下，仍將豪族依序擊垮，後來被宇喜多直家暗殺。
三村 親成	24	5	7	(生死年不詳) 爲家親之弟。其兄家親死後，奪回了被宇喜多氏奪走的松山城。
三村 元親	14	4	4	(？～1575) 爲家親之子。作爲毛利氏的後援而擊破宇喜多勢力，後來因毛利與宇喜多結同盟而被殺死。

毛利氏

本爲安芸地方的小豪族，自從元就以旁系的身分繼承本家後，勢力開始擴張。與尼子、陶氏作戰時，雖兵力相差懸殊，但却得勝，實爲奇蹟。元就死後，勢力漸衰。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
吉川 元長	14	9	6	(1548～1587) 爲吉川元春之長男。其父元春爲一族之武將，輔佐當主，在各地征戰。
毛利 輝元	14	4	4	(1553～1625) 爲隆元之長男。本能寺之變後，臣屬丰臣秀吉。是毛利家的當主。參加了關原之戰。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
毛利 元清	19	8	5	(1551～1597) 元就之第四子。繼承備中猿懸城穗井田家，在討伐尼子時破山中幸盛，立下大功。
繁沢 元氏	19	8	2	(1556～1631) 爲吉川元春之第三子。在長門、安芸、石見地方獲得一萬多石，成爲阿川毛利氏之祖。
毛利 元康	19	7	4	(1560～1601) 爲元就之第八子。關原之戰以後，被移封至長門厚狹郡，俸綠一萬多石。
吉川 広家	19	7	5	(1561～1625) 爲吉川元春之第三子。關原之戰時，力圖挽救其主家毛利氏之存續。爲初代岩國的藩主。
小早川 秀包	19	7	3	(1567～1601) 爲毛利元就之第九子，但送給小早川隆景作養子。關原戰後失去領地，從此消聲匿跡。
毛利 秀元	19	7	2	(1579～1650) 爲穗井田(毛利)元清之子。長府的第一代藩主。秀吉出兵朝鮮時，代替輝元上場指揮。

陶 氏

爲周防的守護，屬大內氏一族。1551年，大內家重臣一晴隆因家中發生一些爭執而攻殺大內義隆，晴隆一躍而成掌權者，但1555年在嚴島被毛利元就以巧妙的戰術打敗，於是滅亡。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
陶 長房	14	6	4	(生死年不詳) 爲晴隆之子。其父與毛利軍作戰失敗。陶氏在1577年滅亡。

大內氏

被認爲是百濟聖明王的子孫。一度曾在中國、北九州、瀨戶內海建立龐大的勢力。第31代當主義隆爲擁有6國勢力的大名，與尼子氏作戰時因重臣陶晴隆的叛變而失敗，敗後自殺而滅亡。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
大內 義尊	14	1	1	(?～1551) 爲義隆之親生兒子。義隆無子，但在迎立養子後，義尊才出生。後來被陶晴隆殺死。

四国地方

細川氏

細川氏以淡路島爲中心而分成諸支流。自阿波的室町幕府創設以來，担任守護之一。三好氏管領壓迫宗家，而細川讓東山再起，但在三好氏勢力侵入以前，實際上早已受其支配。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
細川 真之	14	2	3	(?～1582) 爲持隆之子。被殺父仇人三好長慶所擁立，依賴長宗我部。後來被放逐至十河存保。

河野氏

自古即爲伊予的豪族，發展率領著水軍。足利時代時受細川氏影響，但至應仁之亂後，產生分裂而互相爭奪，因而衰退。四國統一後臣從長宗我部氏，後來在豐臣秀吉討伐四國時滅亡。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
河野 通政	19	3	3	(?～1543) 受重臣的擁立而由族內支派的予州家進入本家，可惜年紀很輕就去世了。
河野 通宣	19	6	2	(?～1581) 爲道政之弟。由於家臣的背叛以及大友、長宗我部氏的壓迫，使通宣陷入苦戰之中。

河野　通直	年齡	軍事	內政	
	19	2	4	(?～1585)　長久以來一直担任伊予的守護，最後向長宗我部氏投降。之後，家產被豐臣秀吉所沒收。

長宗我部氏　從足利時代起，就歸屬細川氏，爲一豪族，而且元親在1575年統一土佐。完成了統一四國的目標，建立起威勢。關原戰役時偏向西軍，也因此受兵敗而沒落。大阪夏之陣時圖東山再起，但被俘而滅亡。

長宗我部　元親	年齡	軍事	內政	
	14	9	9	(1539～1599)　爲國親之長子。幼年時期體弱多病，被稱爲「姬和子」，但却是完成四國統一之一代雄主。

吉良　親貞	年齡	軍事	內政	
	17	8	6	(1541～1576)　爲元親之弟。歷代均爲土佐之貴族，亦爲一条氏的守護，但後來親貞滅了北条氏。

香宗我部　親泰	年齡	軍事	內政	
	19	7	6	(1543～1593)　爲元親之弟。繼承同族之香宗我部家，幫助其兄統一四國，爲一幕後有功的猛將。

長宗我部　信親	年齡	軍事	內政	
	14	10	7	(1565～1586)　爲元親之長子，屬於豐臣氏。與其父在各地征戰，在與島津軍戰鬪時殉亡。

長宗我部　盛親	年齡	軍事	內政	
	14	11	5	(1575～1615)　爲元親之子。關原之戰後，聽從家臣的計謀而殺其兄，此爲後來滅亡的主要契機。

九州地方

宇都宮氏　爲在下總地區的宇都宮氏之支流，代代擁有一定的勢力範圍。南北朝動亂時期，勢力已出現於豐前地區。但還在大內氏的勢力之下，大內氏沒落後歸屬大友氏，大友氏沒落後投靠島津氏之後滅亡，步上了戰國小豪族典型的命運

宇都宮　鎮房	年齡	軍事	內政	
	19	11	3	(1536～1588)　爲長房之子。在秀吉討伐九州時，領有伊予地方。可是，於抵抗黑田長政的攻擊時被暗殺。

宇都宮　朝房	年齡	軍事	內政	
	19	7	2	(?～1589)　爲鎮房之子。與其父一同向秀吉稱臣，立了些許功勞，因此希望領有土地，但尚未實現即被殺害。

大友氏　自古就担任豐後、筑後的守護。在南北朝動亂時期，成爲中心勢力，但因聽信大內氏所提策略，所以內亂不斷。1538年繼承家業的宗麟，成爲基督教大名，在九州擁有廣大勢力，但1578年被島津氏打敗而漸衰退。

大友　義長	年齡	軍事	內政	
	19	5	6	(?～1557)　爲宗麟之弟。以大內氏養子的身分而繼承家業。在陶晴隆沒落後，受到毛利氏的侵攻，兵敗自殺。

大友　義統	年齡	軍事	內政	
	14	1	5	(1558～1610)　爲宗麟之子。1576年起繼承家業。其體質虛弱，完全無其父之風，但爲一武將。

大友　親家	年齡	軍事	內政	
	14	4	2	(1561～1641)　爲宗麟之次子。在內亂不斷的大友家，決定以嫡男繼承家業。和其兄相比，文與武皆優。

大友　親盛	年齡	軍事	內政	
	14	2	4	(1567～1643)　爲宗麟之第三子。宗麟之後的大友家族，均爲基督教信徒，熱中於傳教活動。

秋月氏

傳說是漢高祖的後裔，渡海至日本，始祖爲阿多倍王。秋月種實時代爲其最盛期，領有36國。在秀吉討伐九州時，因幫助島津氏而被轉封至日向高鍋3萬國。

秋月　晴種

年齡	軍事	內政
19	5	3

(？～1557)　爲文種之長子。在筑前的古處山城和大友軍發生爭鬪。與其父一起戰死。

秋月　種実

年齡	軍事	內政
19	7	5

(1548～？)　爲文種之次子。於古處山城之戰中投靠毛利，因而逃出，1559年勉強將秋月家再興起。

秋月　種冬

年齡	軍事	內政
19	6	2

(生死年不詳)　爲文種之第三子。和種實一樣，在古處山城戰役中僥倖脫逃，變成豐前小倉城的高橋鑑種養子。

秋月　元種

年齡	軍事	內政
14	4	7

(生死年不詳)　爲文種之第五子。古處山城戰役時，因受侍女之保護而得以逃脫，成年後成爲香春岳之城主。

龍造寺氏

自鎌倉初期起，就担任肥前地方的地方官。隆信時代滅少弐氏，與島津、大友氏並稱爲九州三大強勢。因家中產生內爭，重臣鍋島直茂代替了主家，支配一切大事，此種情況一直持續至明治維新。

龍造寺　家就

年齡	軍事	內政
24	9	6

(生死年不詳)　屬於龍造寺家族。對隆信擴大勢力相當有貢獻，而且在1582年時阻止了島津義弘的攻擊行動。

龍造寺　信周

年齡	軍事	內政
19	9	4

(生死年不詳)　爲隆信之弟。與其兄在各地征戰，担任侵攻豐前的軍隊之總指揮。

龍造寺　長信

年齡	軍事	內政
19	7	5

(？～1603)　爲隆信之弟。和其兄一起担任勢力擴展的動力之一。

鍋島　直茂

年齡	軍事	內政
24	13	13

(1538～1618)　屬龍造寺族人。和大友氏作戰，盡情發揮戰力，使勢力擴大，基礎得以穩固。

龍造寺　政家

年齡	軍事	內政
14	8	3

(1566～1607)　爲隆信之弟，繼承隆信之事業。政務完全操之於鍋島直茂手中，實權喪失。

相良氏

自鎌倉時代起，成爲肥後地區的首領，將勢力擴展至肥前、肥後、筑前、豐前。戰國時代時，又獲得琉球、肥後的支配權，歸屬日漸崛起的島津氏旗下。

相良　義陽

年齡	軍事	內政
19	7	4

(1544～1581)　爲晴廣之子，曾鎮壓過內亂。與大友氏合作而與島津軍相互對峙，最後兵敗投降。

相良　長每

年齡	軍事	內政
14	6	9

(1574～1636)　爲義陽之次子(賴房)。屬於島津氏，後來在關原之戰時倒向東軍，因而得以保住家道名稱。

伊東氏

興起於伊豆國的伊東地區，1198年担任日向的地方官。從室町末期到戰國時期爲勢力伸展的高峯期，但由於島津氏興起，領地盡失，委身於大友家。後來投向德川氏，爲小大名，直至明治維新。

伊東　義益

年齡	軍事	內政
14	7	4

(1546～1569)　爲義祐之子。繼承其父之業，建立了伊東氏的全盛時期。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
伊東　祐兵	14	6	7	(1559~1600) 爲義祐之子。關原之戰時在日向地方，唯有加入德川方面，家名才能勉強保持下去。
伊東　義賢	14	7	2	(1568~1594) 爲義益之子。伊東家滅後，被大友宗麟所收養。篤信基督教。
伊東　義勝	14	6	3	(1569~1594) 爲義益之子。與其兄義賢一起被宗麟收養，洗禮後取名爲西羅植摩。在出兵朝鮮時，遇暴風雨而死亡。

肝付氏

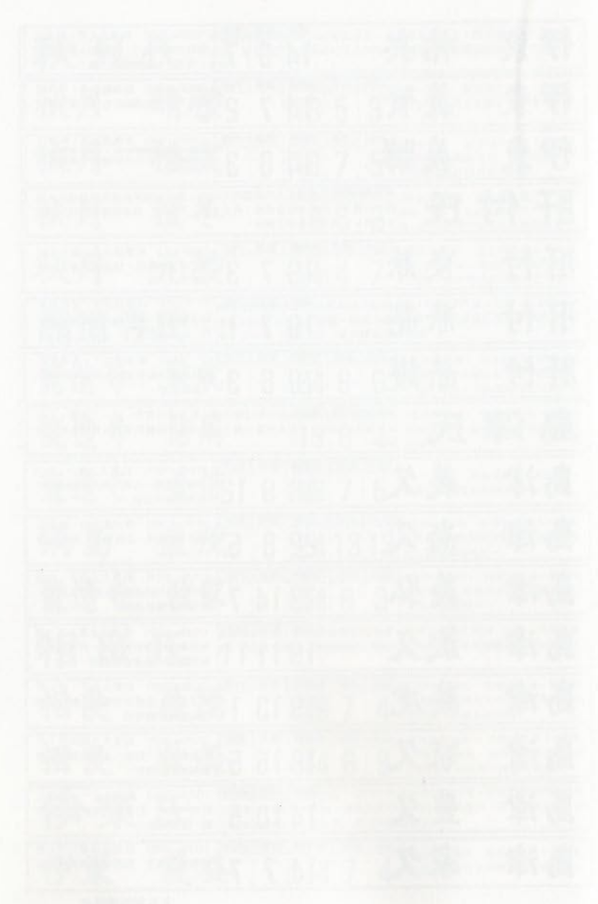
南北朝時期，臣屬担任九州探題的今川氏，自此以後與島津氏反目成仇。戰國時代成立了反島津聯合組織，與之作戰，1574年，島津戰勝，肝付氏降伏。因此，大隅成爲島津之領土。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
肝付　良兼	19	7	3	(1535~?) 爲兼續之子。繼承了家業之後並無實權，但阻擋島津軍的侵攻有很大功勞。
肝付　兼亮	19	7	1	(?~1573) 爲兼續之子。是反島津聯合組織之一員，在攻打薩摩時被擊敗，之後被放逐。
肝付　兼護	19	6	3	(?~1600) 爲兼續之子。島津家將其兄放逐後繼承家業，向島津氏稱臣，甚爲恭順。

島津氏

出身源氏一族。鎌倉時期時爲薩摩守護。貴久鎮守家中，統一了薩摩。1586年，貴久的四個兒子在九州擴大勢力，但後來敗給豐臣秀吉，秀吉支配了薩摩國。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
島津　義久	18	9	12	(1533~1611) 爲貴久之長子。1566年繼承家業，在統一九州的過程中，指揮過數次合戰。
島津　尚久	22	8	5	(1531~1562) 屬於島津族。薩摩完成統一初期時，臣從貴久，相當活躍。
島津　義弘	19	14	7	(1535~1619) 爲貴久之次子。在敵陣中勇猛地衝鋒陷陣，顯耀其武勇，是文武兼備的名將。
島津　歲久	19	11	11	(1537~1592) 爲貴久之第三子。島津家向豐臣秀吉投降時，只有歲久抵抗到最後，而後自殺而死。
島津　義虎	19	13	1	(1536~1585) 爲實久之子。其父背叛了貴久，但義虎仍然忠心耿耿，戰鬪時常位於最前線。
島津　家久	19	15	5	(1547~1587) 爲貴久之第四子。將龍造寺擊敗，對統一九州有貢獻，但後來被毒殺而死。
島津　豊久	14	10	5	(1570~1600) 爲家久之子。關原之戰時，代替（影武者）其叔父義弘作戰，壯烈犧牲。
島津　家久	14	7	7	(1576~1638) 爲義弘之第三子，是薩摩首位藩主，爲明治維新的推動者。

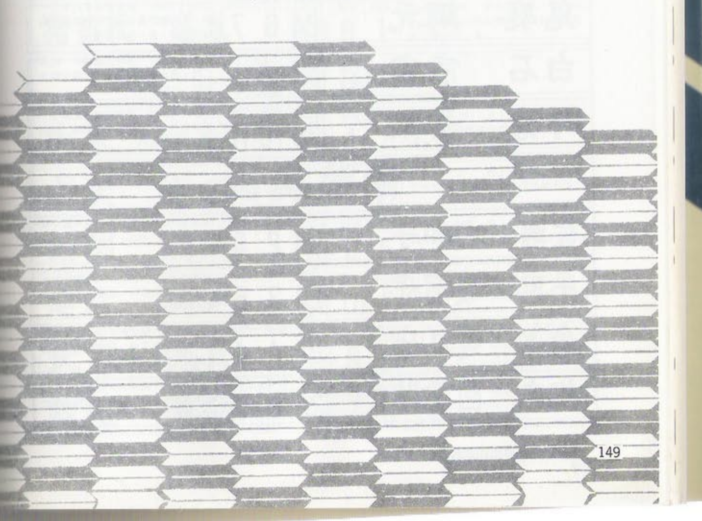


第六章

四海的統一，完全取決於將領

各國輩出的武將們

這裏集合的武將們、
皆是58國中各國的精英。
雖非是治國的大名而僅是在特定的年代出現。
不過這些人物也皆是家臣等重要角色。
根據這些記載，我們可以學習到如何判斷運用。
然而，光是一味等待、
優秀的武將們是不會出現的。
不如一舉攻城，名門武將自會投效門下。



東北地方

北陸奥国

姓名	年齢	軍事	内政	說明
白石　宗利	28	5	1	(生死年不詳)　白石城主。以前是白石家(葛西家的家臣)，主家滅亡後，改服侍伊達家。
桑折　宗長	28	5	2	(1532～1601)　服侍伊達輝宗、政宗二代。政宗時代成爲「評定衆」。加入伊達一族的一員。
遠藤　基信	31	1	8	(1532～1585)　伊達家的老管家。受到輝宗的信任，負責外交的書信往來。後來，跟輝宗一起殉死。
氏家　吉継	27	6	2	(？～1591)大崎氏重臣。企圖謀反，爲了從伊達政宗處獲得援助，因而大崎家改服侍於伊達家。
大崎　義隆	23	7	3	(1548～1603)　義直的兒子。戰後敗北，轉而服侍伊達家。然而奥州探題的名家自此滅亡。
小山田　頼定	24	7	4	(？～1588)　伊達家軍奉行。於大崎義隆交戰中死亡。是一位聲譽極高的勇將。
鬼庭　綱元	24	6	7	(1549～1640)　擔任伊達家的奉行一職。受到豐臣秀吉喜愛並將其妾送給他作爲妻。是一位長壽者。
白石　宗実	24	8	3	(1553～1599)　服侍伊達輝宗、政宗二代。是伊達家族的重臣。參予數次戰役，功勞很大。
片倉　景綱	24	10	10	(1557～1615)　曾擔任輝宗的侍從，政宗的近侍。在政宗當政期間，擔任軍師，屢建奇功。

南陸奥国

姓名	年齢	軍事	内政	說明
佐瀬　大和守	24	2	6	(生死年不詳)　葦名氏家臣。爲人稱「四天宿老」之中的一人。擔任領内守護的重臣。
平田　駿河守	24	3	5	(生死年不詳)　葦名氏四天宿老之一。是一世襲的直臣，活躍於葦名氏的最盛期時代。
金上　遠江守	24	4	4	(？～1589)　葦名家重臣。在葦名家繼承問題產生之時，擁立義弘壓制對立勢力。戰死於伊達之戰。
松本　図書助	24	5	3	(？～1574)　葦名四天宿老之一。迎接伊達、佐竹勢力，在對田村清顯之戰時戰死。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
猪苗代　盛国	24	4	2	(生死年不詳)　蘆名家臣。內應伊達政宗。引伊達之軍隊入內，導致蘆名氏因而滅亡。
田村　清顕	19	3	7	(？～1586)　與佐竹、伊達氏合作，展開和蘆名結城連合軍的激烈戰爭。擁有相當的才能。
相馬　義胤	19	9	3	(1548～1635)　數次與伊達輝宗展開激戰。後來雖講和，但仍擁有不屈於伊達的勢力。
大内　定綱	24	7	8	(生死年不詳)　和伊達、佐竹、田村氏等結爲同盟。後來臣服於伊達氏並成爲其一族。爲一有名的槍手。
結城　義親	24	4	6	(生死年不詳)　與蘆名氏結盟，跟佐竹氏作戰失敗。後來，對伊達政宗也失敗，至此衰退沒落。
畠山　義継	24	3	3	(？～1585)　奧州的名門。假借仲裁之名，綁架伊達輝宗並將其殺害，逃亡途中被伊達軍殺害。
片平　親綱	24	7	4	(生死年不詳)　大內定綱的弟弟，一開始臣屬於蘆名氏，後來，並列成爲伊達一族，爲一勇猛武將。
石川　弾正忠	24	7	1	(生死年不詳)　田村清顯的大臣。與大內定綱一戰時戰勝。後來戰敗於伊達而自殺。
猪苗代　盛胤	19	6	1	(生死年不詳)　蘆名氏家臣。被他的父親盛國的後母所憎惡。後來，演變成一場父子之爭。

出羽国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
氏家　守棟	24	4	7	(生死年不詳)　最上家重臣。智謀兼備。與近隣豪族作戰，擔任重臣。最得最上義光的信賴。
成沢　道忠	24	5	2	(生死年不詳)　最上家重臣。最上義光去世後，因爲繼承爭奪失敗而逃亡。
楯岡　満茂	14	6	5	(生死年不詳)　最上氏一族，於義光時代時臣屬。被上杉氏攻破時，仍孤軍奮鬪。
延沢　満延	24	10	2	(1544～1591)　雖是最上氏的一員，但因其是一位威猛豪勇的武將，連義光也有所恐懼。
氏家　光氏	19	6	6	(生死年不詳)　成沢道忠的兒子，氏家守棟的養子。因爲和最上義光的女兒結婚，而成爲其家族的一員。
鮭延　秀綱	24	7	5	(生死年不詳)　被最上義光攻打後臣服。之後成爲家臣，擅於智謀，是一位活躍的有力武將。

関東地方

常陸国

武將	年齡	軍事	內政	說明
江戸　通政	24	7	2	(生死年不詳)　自古以來就是常陸國水戸地方的豪族。道政時臣屬於佐竹氏。
大塚　親成	30	8	4	(生死年不詳)　常陸的小豪族。在列強之間立場搖擺不定。後來，臣屬於佐竹氏。
江間　重氏	27	6	6	(生死年不詳)　臣屬於佐竹氏。曾做過使者，出使到武田信玄及上杉謙信的勢力範圍。
小田　友治	24	5	4	(1548)　常盤的小豪族。小田原城被攻陷時，服侍於北条氏康。後來，服侍豐臣秀吉。
江戸　重通	24	4	3	(生死年不詳)　道政之子。曾經抗爭多次佐竹氏。重道時代，戰敗逃亡。
真壁　氏幹	24	10	2	(1550～1662)　真壁氏是從鎌倉期以來就是一個豪族。但是後來被編歸於佐竹家臣團中。爲一剛勇武將。
真壁　義幹	24	5	7	(1552～1630)　氏幹之弟，在佐竹氏的庇護下，長大成人。後來由於佐竹氏的轉封，遷移到秋田。

下総国

武將	年齡	軍事	內政	說明
結城　晴朝	24	5	5	(1534～1614)　結城氏是有著源氏血統的名家。晴朝無子，就把德川家康的次男迎來當養子並將家業交由其管理
千葉　清胤	19	5	3	(？～1590)　北条家臣。使宗家成爲北条氏姻親的人物。在秀吉攻佔小田原之時，戰敗而死。
千葉　邦胤	19	4	4	(1557～1585)　下總佐倉的豪族。和北条氏直的養女結婚，以鞏固其地盤。後來，被家臣謀殺。
喜連川　国朝	19	2	2	(1572～1593)　喜連川氏是古河公方足利氏的後裔。和足利義氏的女兒結婚，而成爲古河公方的正式繼承人。
喜連川　頼氏	19	1	4	(1580～1630)　其兄國朝死亡後，迎娶嫂嫂爲妻繼承家業。後來，因爲服侍德川幕府而保有家名。

上総国

武將	年齡	軍事	內政	說明
秋元　義久	24	3	1	(？～1564)　臣屬於里見氏。和北条氏康所操縱的國府臺激戰而死。
正木　憲時	24	6	4	(？～1581)　正木氏，是里見氏內的最大勢力。1581年，內應北条氏，預備謀反，後來被鎮壓。
正木　時通	23	4	6	(？～1575)　里見家臣。與父親時忠一同起謀反，後來，再度臣屬於里見。
正木　頼忠	19	4	5	(？～1622)　由於女兒嫁給德川家康做側室，生了紀伊賴宣、水戶賴房，子孫因此成爲德川家的重臣。

下野国

武將	年齡	軍事	內政	說明
大関　高増	27	3	2	(1529～1600) 大關氏是下總國黑羽城主的豪族，後來被大田原資清所滅，由資清的兒子高增繼承家業。
小山　秀綱	26	4	5	(生死年不詳)　下總小山的小豪族。在北条、上杉等列強大戰中，採取中立的態度。
芳賀　高継	25	3	6	(？～1592)　宇都宮氏的重臣。掌管一切管家的工作。事實上，握有實權。
那須　資晴	19	6	3	(1557～1610)　那須氏是自古以來的名門。資晴時代屢次和鄰近豪族相爭，大勝宇都宮氏。
大田原　晴清	19	5	8	(1486～1560)　下總的豪族，臣屬於那須氏。消滅了鄰近的小豪族小山氏，其子繼承其家業。

上野国

武將	年齡	軍事	內政	說明
倉賀野　直行	25	3	2	(生死年不詳)　上杉謙信進攻關東之時，居城被武田信玄攻陷，逃亡到上杉家。
長尾　景長	25	4	6	(1527～1569)　足利長尾氏是上杉家的支派之一。擔任上杉、北条氏締結越相同盟的仲介人。
金井　秀景	24	3	1	(？～1590)　被武田信玄攻下後，降服成爲其家臣。待武田滅亡後，轉服侍織田氏、北条氏。
長尾　顕長	24	6	4	(？～1621)　足利長尾氏的戶主。臣屬於北条氏。小田原大戰時加入戰場，後來作戰失敗便到各地流浪。
小幡　信貞	24	8	3	(生死年不詳)　武田家臣。活躍於信玄的旗下。武田滅之後降伏於北条氏，在小田原之役戰死。

武將	年齡	軍事	内政	說明
長野　業盛	19	8	2	(1546～1563)「只要業正在，城就無法攻陷」。武田信玄曾如此誇讚。果真其父親去世後，城就被攻陷了。
由良　国繁	24	5	5	(1550～1611)　被北条氏打敗而成爲其部屬。小田原之役，被豐臣所敗。因其子臣屬於豐臣，倖於免死。

武蔵国

武將	年齡	軍事	内政	說明
太田　輝資	27	6	7	(?～1603)　爲建築江戶城大田道灌的子孫。臣屬於北条氏，因預知小田原之役將會失敗，故並沒有參戰。
太田　氏資	19	7	6	(1543～1567)　因繼承父業而擔任城主一職。臣屬於北条氏，在與里見氏作戰時戰死。
成田　氏長	24	5	3	(?～1595)　歷代皆是山内上杉家臣。山内上杉氏沒落後，臣屬於北条氏。
秋元　長朝	24	4	2	(1546～1628)　扇谷上杉家臣。關原之役後，服侍德川氏，做爲降服上杉氏的使者。

相模国

武將	年齡	軍事	内政	說明
松田　憲秀	27	4	13	(?～1590)　跟北条一族並稱爲平定關東的重臣。小田原之役内應秀吉。後來被人殺害。
笠原　康勝	24	7	3	(生死年不詳)　北条家臣。擔任小機城的城代，會戰時，擔任先鋒一職，爲一勇將。
清水　康英	25	6	6	(?～1591)　北条家臣。伊豆黨之一。守護下田城。小田原之役後出家。
芳賀　康忠	25	6	7	(生死年不詳)　北条家臣。起初守護相模周邊，後擔任北条氏的上野遠征。於上野十分活躍的武將。
大道寺　政繁	28	7	12	(1533～1590)　北条世襲的重臣。屢建奇功，和北条氏的命運生死與共。
遠山　政景	28	8	4	(?～1580)　北条家臣，爲擔任江戶城城代綱景之子。留有書法數篇。
芳賀　氏続	29	7	2	(生死年不詳)　北条家臣。相模光圀寺城主。留有阻止武田信玄的相模遠征的事蹟。
大道寺　直次	24	7	7	(1571～1651)　北条家重臣政繁的兒子。小田原之役後，改任爲豐臣方面的武將。

東海地方

駿河国

姓名	年齢	軍事	内政	說明
朝比奈　信置	24	6	5	(1528～1582) 朝比奈氏代代是今川家的重臣。但武田信玄攻擊駿河時，投降爲信玄的大將。
一宮　宗是	24	4	3	(？～1560) 今川家臣。甲相同盟的時候，加入信玄的陣容。在桶狹間一戰戰死。
蒲原　氏徳	24	4	1	(？～1560) 蒲原城主。自古以來，是今川家的家臣。內情不詳。桶狹間之戰戰死。
大原　資良	24	3	4	(生死年不詳) 今川家臣。桶狹間之戰後，擔任三河吉田城代，在對德川家康作戰時，運用巧妙戰術逃跑。
庵原　将監	24	5	4	(生死年不詳) 今川家臣。服侍氏真。1568年爲對抗武田氏的侵略而 作戰，立有功勞。
三浦　義就	24	4	2	(？～1560) 三蒲氏是相模三蒲半島自古以來的名家。臣屬於今川義元，於桶狹間之役戰死。
由比　正純	24	3	1	(？～1569)今川家臣。川入城主。武田氏攻打時，守護城堡至死。
岡部　正綱	24	7	2	(1542～1583) 臣屬於今川、武田氏。武田滅亡後，服侍德川氏。是身經百戰的名將。
岡部　元信	24	8	1	(？～1581) 在桶狹間會戰，取得今川義元的首級，得到武田氏的讚賞。
御宿　政友	19	5	1	(？～1615) 前後服侍北条、今川、武田、結城氏。大坂夏之戰，加入石田三成方的陣容，戰死。

遠江国

姓名	年齢	軍事	内政	說明
天野　景貫	27	6	5	(生死年不詳) 服侍過今川、武田、北条家。一輩子爲德川家康而戰。
久野　宗能	28	3	3	(1527～1609) 今川氏真的家臣。德川家康進攻時，投降德川，之後對德川盡忠節。
朝比奈　泰朝	25	7	2	(生死年不詳) 今川家重臣。今川家沒落後家臣謀反中，最後仍服侍氏真，爲一忠義的武將。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
伊井　直親	24	6	6	(？～1562)　今川家臣。父親在桶狹間之役戰死，繼承其父，因被懷疑造反，而被殺死。
小笠原　長忠	24	8	2	(生死年不詳)　服侍今川、德川，守護高天神城，雖防止了侵攻而來的武田氏，但後來降服。
伊井　直政	19	8	7	(1561～1602)　由於父親被川氏真所殺，故而服侍德川氏。後來晉升爲家康的側近家世。

三河国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
酒井　忠次	30	6	7	(1527～1596)　當家康被以人質送往今川家時服侍其旁。之後，成爲家康的重臣，與家康生死與共。
青山　忠門	29	5	1	(生死年不詳)　歷代都是松平的家臣。鎮壓百姓暴亂，因而立下大功。跟武田氏大戰時，戰死。
大久保　忠世	27	9	4	(1532～1594)　德川家臣。爲家康所殘留的名將之一。爲大久保彥左衛門的哥哥，兄弟二人皆從軍。
石川　家成	26	7	5	(1535～1609)德川家重臣。爲初期的家康政權中掌有重權的家臣。後成爲掛川城主，守護重要據點。
石川　数正	26	9	8	(？～1592)　從幼小的家康被當作人質起即服侍的最有力家臣。受到秀吉的利誘離開家康。
吉良　義安	26	3	2	(1536～1569)　是有名忠臣藏上野介3代前的祖先。德川時代是以豪門殘留下來。
大久保　忠佐	26	10	1	(1537～1613)　忠世的弟弟，臣從於家康。大久保家是三河武士的代表人物。爲一身經百戰的勇士。
奥平　貞能	27	5	5	(1537～1598)　在列國之間屬勢力弱小。服侍過今川、德川、武田，一生過著見風轉舵的生活。
吉良　義昭	24	4	1	(生死年不詳)　吉良氏是足利一門出身的名家。多次和德川家康戰鬥，敗北逃亡。
水野　忠重	26	6	3	(1541～1600)　家康母親一方的叔父，妹妹是家康的生母。子孫擔任家康一族的重職。
菅沼　定盈	25	6	1	(1543～1604)　三河的豪族。臣屬於德川氏，一族當中多數與武田方大戰，頗獲德川家康的信賴。
本多　忠勝	23	13	2	(1548～1610)　被稱爲「平八郎」，身經百戰。家康曾以「身經百戰的平八郎」誇讚過他。爲一勇猛名將。

武將	年齡	軍事	內政	說明
榊原 康政	24	10	3	(1548～1606) 跟本多忠勝一樣，組織家康直轄軍團。因功績出類拔萃，被家康賜字。
青山 忠成	24	5	5	(1551～1613)德川家臣。歷任關東總奉行、江戶町奉行。列名於大名中。

尾張国

武將	年齡	軍事	內政	說明
佐久間 盛重	30	9	4	(？～1560) 織田家臣。對於尾張統一有貢獻。桶狹間一役，被今川方的德川家康殺死。
森 可成	28	7	3	(1523～1570) 初期爲信長軍的重臣，屢建奇功。與淺井、朝倉的聯合軍作戰時，戰死。
滝川 一益	27	9	8	(1525～1586) 信長旗下有力的戰將，佔領伊勢後，治理甲斐上野。
柴田 勝家	25	12	3	(？～1583) 信長的直屬部下，有二十四次的戰功。有一綽號「瓶割柴田」。爲一勇猛之武將。
佐久間 信盛	25	6	8	(？～1582) 信長的部下，屢次參戰。後來被信長責備他的戰法，放逐於高野山。
平手 汎秀	26	8	2	(？～1572) 正秀之子。武田信玄攻打德川的時候，擔任織田的援軍。在三方原之戰時，戰死。
丹羽 長秀	24	8	8	(1535～1585) 信長的重臣，屢次參戰。本能時代以後，臣屬於秀吉。
池田 恒興	24	6	3	(1536～1584) 與信長有兄弟關係，自始支持織田家。與秀吉、勝家、長秀並列四大宿老。
木下 秀吉	25	8	15	(1536～1598) 木下曾改名爲羽柴、關白，爲豐臣之名將。有關其出生年代，衆說紛云。
前田 利家	24	6	8	(1538～1599) 服侍織田信長的側近，爲豐臣時期的五大老之首。建立加賀 100 萬石的基礎。
佐々 成政	24	11	1	(1539～1588) 爲阿修羅工作，信長任派其到越中。爲一勇將，曾有"冬天想要橫越阿爾卑斯山"等的奇想。
木下 秀長	24	4	12	(1540～1591) 是豐臣秀吉同父異母的弟弟。去世前服從秀吉，管理國政。被稱爲大和大納言。
堀尾 吉晴	24	6	1	(1544～1611) 豐臣秀吉的尾張時代的重臣。被允許改姓豐臣後，頗得秀吉的賞識。

武將	年齡	軍事	內政	說明
山内 一豊	24	3	3	(1546～1605) 管理馬匹的收購，以「一豐的妻子」而功成名就。
浅野 長政	24	5	6	(1547～1611) 長政的父親，是被秀吉之妻北政所的養女所養育。長政後來成爲五奉行首領。
前田 利益	24	6	5	(生死 年不詳) 滝川一益的兒子，成爲利家之養子。自小是個浪人，服侍上杉家，行爲思想都很怪誕。
佐久間 盛政	24	10	1	(1553～1583) 信長家之勇猛家臣。本能寺之變後，臣屬於柴田勝家。後爲秀吉所敗。
森 長可	19	8	2	(1558～1583) 有功於信州攻略，被賜給20萬石，信長沒落後，臣屬於豐臣秀吉。
前田 利長	19	4	6	(1562～1614) 利家的長子。關原一役加入家康的軍隊，擁有加賀周邊100萬石的大名。
加藤 清正	19	10	8	(1562～1611) 母親是北政所的叔母，秀吉親自扶養的武將，與石田三成不和，而戰於關原。
福島 正則	24	11	1	(1561～1624) 母親是大政所的妹妹，與加藤清正一樣是秀吉所栽培的內將之一。掌七本槍之首勇猛無比。
浅野 幸長	14	9	3	(1576～1613) 長政之子，關原一役加入德川的軍隊。江戸期之際，於紀伊和歌山封領37萬石。
加藤 嘉明	24	8	2	(1563～1631) 幼小就服侍秀吉，是有名的七本槍之一。後來成爲會津40萬石的大名。
前田 利政	19	6	4	(1578～1663) 利家的次子。關原一役，和其兄並肩作戰。賜有能登之大名。後來，領土被沒收。

美濃国

武將	年齡	軍事	內政	說明
不破 光治	33	8	8	(？～1580) 被稱爲西美濃四人黨當中之一人，齊藤氏的重臣。後臣屬於織田、柴田。
金森 長近	33	3	6	(1524～1608) 飛驒的戰國大名。臣屬於織田、豐田、德川。精通茶道，所持之茶具被稱爲「金森肩衝」。
遠山 友忠	28	5	4	(生死年不詳) 遠山氏之奉行，「金先生」之先祖。與武田、織田氏作戰失敗，後投靠德川氏。
坂井 政尚	28	8	6	(？～1570) 有「一騎當千」之稱。臣屬於信長，與淺井、朝倉軍大戰之時，壯烈成仁。

武將	年齡	軍事	內政	說明
遠山 景任	26	5	4	(？～1572) 以守護美濃岩村城而擁有小勢力。於武田、織田、德川3者大戰時，操縱大部份的領土。
遠山 景行	26	4	6	(？～1572) 被武田信玄旗下的秋山信友所攻，一族都奮力對抗，後來，因敗北而自殺身亡。
斎藤 利三	25	7	3	(1534～1582) 母親是明智光秀的妹妹。輔佐光秀，因引起本能寺之變而被斬首。爲春日局的父親。
加藤 光泰	24	6	2	(1537～1593) 美濃的小豪族，服侍齊藤氏，後來轉到秀吉的旗下。領有甲斐甲府24萬石。
稲葉 重通	24	6	7	(？～1598) 一鐵之子。服侍織田、丰臣氏。晚年成爲秀吉聊天的對象。
竹中 重治	19	11	7	(1544～1579) 通稱半兵衛。又稱竹中軍學。在戰術、略術方面，頗有研究。秀吉曾以三顧之禮來迎接他。
明智 光忠	24	5	5	(1540～1582) 光秀的表弟，跟隨著光秀，挑起本能寺之變。山崎一戰因光秀的戰敗死亡而自殺。
竹中 重矩	19	7	5	(1546～1582) 重治之弟。織田家的家臣，在姉川會戰時，打敗勇將遠藤直繼。
稲葉 貞通	24	7	4	(1546～1603) 一鐵的長男。繼承父親的武勇，服侍織田、丰臣。關原之役降伏於東軍後，仍保留領土。
氏家 行広	27	8	4	(1546～1615) 於關原之役加入西軍而失敗。家康曾以十萬石作爲引誘，但不爲他所接受。後來，在大坂城殉死
堀 秀政	24	9	3	(1553～1590) 於山崎一戰，打敗明智光秀的軍隊。秀吉賜封羽柴姓。

伊勢国

武將	年齡	軍事	內政	說明
神戸 具盛	24	4	3	(生死年不詳) 爲持續能抵抗織田軍，信長把信孝送給別人當養子時，他曾從中講和。
奥山 常陸介	30	7	1	(生死年不詳) 北畠家臣。守護今德城，擊退信長軍。後來，城被攻陷，臣屬於織田信雄。
関 盛忠	24	5	1	(？～1574) 北伊勢的小豪族，後降於織田信長。在長島一役與叛軍戰鬪時，戰死。
九鬼 澄隆	19	4	1	(？～1584) 伊勢志摩的豪族。以水軍爲其主力。投降於信長後，仍爲一水軍主將。

武將	年齢	軍事	內政	說明
九鬼 嘉隆	24	4	6	(1542～1600) 打敗毛利軍的水軍雙璧。關原一役，加入西軍，奪取鳥羽城。
九鬼 守隆	19	4	5	(1573～1632) 關原一役，加入東軍，和父親嘉隆爲敵。後來，雖向家康替父親説情，但父親仍自殺身亡。

甲信地方

甲斐国

武將	年齢	軍事	內政	說明
真田 幸隆	38	6	13	(1513～1574)被村上義清放逐，臣屬於信玄。常以六文錢的旗印馳騁於戰場。爲一智將。
山本 勘介	29	7	12	(？～1561) 信玄的軍師，活躍於軍政。於川中島會戰時，戰死。
內藤 昌豊	29	9	11	(？～1575) 信玄部下，擔任荷駄奉行(貨運長官)及山縣昌景兩職。於長篠之役，壯烈成仁。
秋山 信友	28	8	8	(1531～1575) 信玄死後，發生長篠之役，奮力作戰，城爲織田軍攻陷後，被斬首。
高坂 昌信	29	11	1	(1527～1578) 平民出身，信玄的親近部下。爲一勇猛的武將。守護海津城等重要據點。
山県 昌景	29	13	9	(？～1575) 飯富虎昌之弟。德川家康曾驚嘆他的智謀。是一智勇兼備的名將。
板垣 信憲	30	7	8	(？～1552) 武田親族黨。擔任輔佐信玄的信方之子，代理管治諏訪城。後因罪被處死。
小山田 信茂	24	10	7	(1539～1582) 父親曾擔任總管，爲信玄旗下一有力武將。勝頼時代時，因其叛變，造成武田家之滅亡。
穴山 信君	24	6	11	(？～1582) 通稱梅雪。帶領武田親族黨，勝頼時代時背叛，於本能寺之變後，被叛亂的老百姓殺死。
真田 信綱	24	9	5	(1537～1575) 幸隆之子。信玄的親信，歷任奉行。率領別動部隊，立下了汗馬功勞。
土屋 昌次	24	10	5	(1545～1575) 信玄旗下的大將。三方原一役，與德川方的勇將單打獨鬪獲勝是一猛將。
真田 昌幸	24	10	10	(1547～1611) 幸隆之子。受到信玄軍事戰略的薰陶。武田滅亡後，獨立守護沼田城。

姓名	年齡	軍事	内政	簡介
大久保　長安	35	1	16	(1545～1613)　武田滅亡後，服侍家康。在財政方面，頗有研究，爲金山奉行之首領。後來失寵。
真田　信幸	19	8	9	(1566～1658)　昌幸之子。娶本多忠勝的女兒爲妻。關東一役，加入東軍。擁有10萬石。
真田　幸村	19	16	4	(1567～1615)　昌幸之子。以「真田十勇士」的大名，揚名四域。爲德川家康最爲恐懼的武將。大坂夏之戰時戰死

南信濃国

姓名	年齡	軍事	内政	簡介
諏訪　頼忠	27	6	4	(1536～1605)　從鎌倉期以來，諏訪氏便爲幕府家之名家，與武田氏爭奪。後來，臣屬於德川氏。
沢渡　盛方	26	5	2	(？～1570)　信濃小豪族仁科氏的家臣。臣屬於武田信玄，在武田軍攻打駿河之役時戰死。
二木　重吉	26	6	6	(生死年不詳)　安曇郡二木鄉主。小笠原氏的重臣，武田氏滅亡之後，擁立貞慶，守護深志城池。
青柳　頼長	26	6	3	(？～1587)　青柳氏也是信濃的小勢力之一。臣屬於小笠原、武田氏。因内應上杉氏，被貞慶所殺。
木曽　義昌	24	8	5	(？～1595)　木曾氏是從鎌倉期後興起的名家。信玄時代，加入親族黨。信玄死後，臣屬於織田氏。
小笠原　信嶺	24	6	4	(1547～1598)　臣屬於信玄，與深志小笠原氏作戰。信玄死後，臣屬於德川氏，擔任信濃一役的嚮導。

北信濃国

姓名	年齡	軍事	内政	簡介
須田　満親	24	8	7	(生死年不詳)　上杉家宅。平定越中的百姓暴亂。擔任北信濃要職。
依田　信蕃	24	6	4	(生死年不詳)　武田家滅亡後，臣屬於德川。對平定信州，頗有貢獻。家康曾賜給松平姓。

北陸地方

越後国

姓名	年齡	軍事	内政	簡介
北条　高広	33	11	1	(生死年不詳)　上杉家臣。是一位性格多變的勇猛名將。後來，三度背叛主人。

武將	年齢	軍事	内政	説明
吉江 景資	24	8	1	(1527～1582) 謙信的直屬部下中有力的家臣。謙信死後，在越中與織田的武將柴田勝家的作戰中戰死。
斉藤 朝信	24	7	6	(生死年不詳) 謙信家總管，後來轉戰於越中、下野等地。有「越後之鍾魁」之美名的猛將。
色部 顕長	24	7	3	(?～1587) 勇將勝長之子。爲一小豪族、忠於謙信，爲一有力家臣。
松本 景繁	24	7	4	(生死年不詳) 謙信之直屬部下，對關東一戰頗有貢獻。常担任上杉方的使者而活躍。
本庄 秀綱	24	6	2	(生死年不詳) 服侍謙信，担任上野沼田城代職務。謙信死後，於繼承之爭中失敗，逃亡。
河田 長親	24	6	7	(?～1581) 1559年後爲謙信的親信，曾參加越中的百姓暴亂討伐。謙信死後在越中與織田軍對峙。
本庄 繁長	19	8	8	(1539～1613) 爲謙信旗下一有力武將，活躍於川中島，關東侵攻。御館之亂時，偏袒景勝使其維持有實權。
大熊 長秀	24	7	1	(?～1582) 雖服侍謙信爲其親信，後背叛主人轉臣服武田信玄。之後、被提拔爲武田方面的大將。
山吉 豊守	24	8	4	(1541～1577) 謙信的家老，一度爲家臣中最大勢力者。担任與他國交涉和本城留守的角色。
吉江 資堅	24	5	3	(1537～1582) 謙信的親信，屢次担任司儀的角色。織田攻打越中魚津城時，戰死。
柿崎 晴家	24	9	2	(生死年不詳) 猛將景家之子。繼承父志，爲一有力家臣。但和父親同様被懷疑謀反，因而失寵。
遠山 直次	47	6	5	(?～1579) 爲小田原北条氏的有力家臣。謙信的養子，景虎的家老，後來、進入越後。
直江 兼続	24	9	11	(1560～1619) 謙信死後，輔佐景勝爲一名軍師。爲圖上杉家存續之名將。

越中国

武將	年齢	軍事	内政	説明
石黒 左近	24	5	3	(?～1581) 臣屬於上杉謙信與暴民作戰。後來，雖臣屬於織田信長，但被信長謀殺而死。
椎名 重胤	24	3	4	(生死年不詳) 椎民氏是越中的小豪族，受上杉謙信的侵攻後被其吸收。後來，被織田軍所滅。

能登国

武將	年齡	軍事	內政	簡介
長　続連	33	5	5	(?～1577)　能登畠山家臣，和織田信長有往來，得到家中最大勢力。上杉謙信攻打七尾城之時，戰死。
遊佐　続光	27	4	5	(?～1581)　畠山氏重臣，抗爭失敗後逃往越後。後來、因內應織田信長，而佔領七尾城。
神保　周防守	24	3	6	(生死年不詳)　畠山氏的重臣，和長親子相爭失敗，與畠山義綱同被放逐。
長　綱連	24	6	4	(?～1577)　跟父親續連共同擁立幼主，大攬政權。上杉軍攻擊之際，因內應外敵而被殺。
長　連龍	24	7	3	(1546～1619)　本爲一僧侶，後來因一族均戰死而還俗。爲織田信長所降，成爲前田利家的家臣。

越前国

武將	年齡	軍事	內政	簡介
前波　吉継	26	7	4	(?～1570)　朝倉家臣。担任奉行職，受到足利義昭的款待。與織田軍作戰時，戰死。
河合　吉統	25	4	7	(生死年不詳)　朝倉家臣中最有勢力的一員，管理一切政務，也爲各大法案的執法人。
魚住　景固	24	6	5	(?～1574)　朝倉家重臣。出陣前，就投降於織田，領土因而被保住。後來，被舊朝倉家臣所殺。
前波　景当	24	7	3	(?～1574)　朝倉家臣。與織田軍對峙時降服，擔任攻佔越前的嚮導。後來，被叛軍所殺。
印牧　能信	24	8	1	(?～1573)　朝倉家臣。織田軍進攻時，守護鉢伏城，敗北後逃亡，途中被捕，自殺而死。

近畿地方

北近江国

武將	年齡	軍事	內政	簡介
阿閉　貞征	24	6	4	(?～1582)　淺井家臣。爲織田信長所降，因而保住領土。本能寺一戰，協助明智，因而被殺。
磯野　員昌	24	10	2	(生死年不詳)　自詡淺井氏內之最大勢力。展開與六角氏的激戰。後來、於姉川降於織田氏。

武將	年齡	軍事	內政	說明
赤尾 清冬	24	7	1	(生死年不詳) 赤尾氏和淺尾氏同爲京極氏的家臣。後來，許多的重臣皆離開淺尾氏，原因在此。
朽木 元綱	19	5	5	(1549~1632) 近江的小豪族。投靠織田軍。關原一役，加入東軍，於亂世下生存下來。
阿閉 貞大	19	6	2	(?~1582) 雖於淺井家中構成最有力的家臣團。後來，與父親貞征一起離開淺井家。
藤堂 高虎	19	6	9	(1556~1630) 豐臣家臣。15歲即加入姉川之戰，身經百戰。爲一勇猛武將。
石田 三成	19	6	15	(1560~1600) 從幼小起就受秀吉的教育，爲五奉行之首。和武斷派的對立關係加深，遂演變爲關原之戰。
片桐 且元	24	5	4	(1556~1615) 是豐臣秀賴的監護人。後來、和德川家康講和時，被疑爲不忠而離開大坂城。

南近江国

武將	年齡	軍事	內政	說明
青池 茂綱	24	6	4	(?~1570) 織田家臣。青地氏是近江的小豪族，從蒲生家迎來的養子。後來，於朝倉氏進攻時，戰死。
蒲生 賢秀	24	7	7	(1534~1584) 近江六角氏的重臣。後來，降於信長。本能寺之變中，採中立立場。
仙石 秀久	22	6	7	(1552~1584) 豐臣秀吉的臣子。曾遠征九州，爲島津軍所敗，後來失寵。轉侍德川家康。
蒲生 氏鄉	19	9	10	(1556~1595) 娶信長的女兒爲妻。後來改從秀吉，秀吉封給奧州92萬石成爲大大名。

山城国

武將	年齡	軍事	內政	說明
三淵 藤英	24	5	4	(?~1574) 是細川藤孝同父異母的弟弟，跟隨藤孝，輔佐足利義輝、義明將軍。後爲織田軍所敗，自殺身亡。
細川 忠興	14	9	7	(1563~1645) 娶明智光秀的女兒爲妻。關原之役，加入東軍。和被做爲人質的妻子，共同自盡。
大谷 吉繼	19	9	9	(1559~1600) 豐臣秀吉的臣子。接受石田光成的說服而參加關原之役，壯烈而死。

丹波国

武將	年齢	軍事	內政	簡介
赤井 直正	29	9	4	(1529～1578) 赤井氏是丹波國人，自古以來，以獨立勢力生存。爲一猛武將。
赤井 忠家	19	4	2	(1549～1605) 担任豐臣秀吉的管馬人員。德川時代，賜予大和國內一千萬石。

摂津国

武將	年齢	軍事	內政	簡介
池田 勝正	24	6	2	(生死年不詳) 細川家的被官。曾擊退三好・松勇軍。和織田信長數次交戰。
荒木 村重	24	7	4	(1535～1586) 千利休的弟弟，以「茶人」著稱。與毛利氏相通，後來，被織田信長所攻下。
三好 [illegible]勝	24	6	5	(1536～1631) 河内三好氏的支派。追隨細川氏，與長慶爭鬪。爲本家滅亡後，唯一殘留下來的名家。
荒木 元清	24	5	3	(1536～1610) 「荒木流」馬術的始祖。後來、於花隅城主時降於織田信長，又臣屬於豐田秀吉。
中川 清秀	24	6	1	(1542～1583) 臣屬於豐田秀吉，參加賤岳一役。受到柴田勝家的外甥佐久間盛政的襲擊而戰死。
明智 秀満	24	7	4	(?～1582) 娶光秀的女兒爲妻，本姓三宅後採明智姓。本能寺之變時，爲堀秀政所敗，與妻子一起自殺身亡。
高山 重友	24	5	5	(1552～1615) 又名右近。是位虔誠的基督教徒。担任高槻城主。因爲反抗家康的禁教政策而被放逐到呂宋島。

河内国

武將	年齢	軍事	內政	簡介
津田 正時	24	2	6	(?～1582) 河内國津田城主。被三好、織田、豐臣氏所攻擊，三度城陷，却又能起死回生。
津川 義近	24	2	1	(1541～1600) 尾張守護的斯波義良之子。織田家雖是斯波氏的家臣，但在義近時代，處境相反。
東条 行長	24	2	3	(1544～1608) 臣屬於三好氏，守護平島城。後來，臣屬過里見、豐臣、德川氏而殘存下後代子孫。
津川 義冬	24	2	5	(?～1584) 與其兄義近一起離開尾張後，被織田信雄的長老所迎接。後來，被豐臣秀吉謀殺而死。
小西 行長	24	7	9	(?～1600) 本來是堺的豪商之子，後來，被豐臣秀吉所提拔。關原之役，加入西軍。兵敗後被斬首。

大和国

武將	年齢	軍事	内政	說明
越知 家高	19	3	1	(1544～1571) 建立筒井氏，是一大和的豪族。因爲姻親關係，與各國保持和睦關係。
島 左近	19	10	1	(?～1600) 服侍筒井順慶，是豐臣秀吉家臣之中，頗有實權的一位。
筒井 順慶	19	2	7	(1549～1584) 被松永久秀放逐，與信長結盟。和明智光秀亦結盟，本能寺一戰背叛光秀。
筒井 定次	19	4	2	(1562～1615) 順慶的養子，加入豐臣秀吉的軍隊。被人揭發控訴後，失去領地。
筒井 定慶	19	1	4	(?～1615) 服侍德川家康。參加大坂夏一役。大坂一戰失敗身亡，本家因此滅亡。

紀伊国

武將	年齢	軍事	内政	說明
土橋 守重	24	7	2	(?～1582) 被信長放逐，投奔足利義昭，抵抗信長軍。後來，背叛鈴木重朝而被殺。
土橋 重治	24	6	3	(生死年不詳) 受到秀吉的引誘，但因拒絶殺兄投入鈴木重朝，而投靠北条・毛利氏的門下。
太田 定久	24	6	5	(生死年不詳) 紀伊大田城主。屢次與鈴木氏等的雜賀衆爭奪。後來，被豐臣秀吉的水攻所降服。
津村 信秀	24	5	3	(生死年不詳) 自小牧・長久手一戰以來，豐臣秀吉以迅雷不及掩耳的戰略進攻。信秀1585年跟隨加入秀吉。
鈴木 重秀	24	7	4	(生死年不詳) 曾任雜賀衆，引入槍砲。與織田信長久峙不下。
太田 宗正	24	6	1	(?～1585) 1585年，於豐臣秀吉的紀伊侵攻之際時，被對手大軍團困，却能固守城池一個月。爲一戰到最後的勇將。
鈴木 重朝	24	7	1	(生死年不詳) 出兵朝鮮之際，曾組織 100 挺的鐵砲隊。關原之役，打死鳥居元忠的猛將。

山陰地方

丹後国

	年齡	軍事	內政	
沼田　勘解由	24	3	5	(生死年不詳)　中山城主。服侍一色義道，但在一色義道敗走之際時，內應細川氏，逼使義道自殺身亡。

但馬国

	年齡	軍事	內政	
山名　豊直	24	3	1	(生死年不詳)　山名一族。加入豐臣秀吉的因幡遠征。於關原之役時，加入西軍。
塩冶　周防守	24	6	1	(?～1581)　但馬蘆屋城主。擊退鳥取城主武田高信的攻打。在攻打秀吉的鳥取之際時，戰敗死亡。

因幡国

	年齡	軍事	內政	
福田　光信	24	3	1	(生死年不詳)　因幡國是個獨立的國家。被豐臣秀吉打敗後，領地盡失。最後成爲農夫。

出雲国

	年齡	軍事	內政	
立原　幸隆	24	5	7	(生死年不詳)　尼子家臣。曾任代官職，管理一切政務。被放逐後，跟隨尼子義久移往安芸。
米原　綱寛	24	7	1	(生死年不詳)　服侍尼子四代。在毛利軍一役時，本處於最有利狀態，但在瞬息之間兵敗如山倒最後投降。
立原　久綱	24	7	2	(1531～1613)　服侍尼子晴久・義久・勝久3代爲其重臣。跟隨著山中幸盛的叔父、共赴戰場。
秋上　久家	24	7	1	(生死年不詳)　尼子十勇士之一。企望能振興尼子國，但與毛利軍一戰，戰敗投降。
山中　幸盛	19	8	3	(1545～1578)　又名鹿介，是尼子十勇士之一。擅長騎馬。以「武勇傳」爲大家所周知。
亀井　滋矩	19	7	4	(1557～1612)　尼子滅亡後，臣屬豐臣秀吉。德川時代，担任貿易及銀山奉行而活躍著。

石見国

	年齡	軍事	內政	
佐波　興連	24	6	3	(生死年不詳)　毛利家臣。服侍元就，經常轉戰各地。爲尼子氏的大敵之一。
益田　藤兼	24	3	4	(1529～1596)　石見國最大勢力之一，後降於毛利氏。子孫皆列席爲毛利氏一族，後成爲重臣。

武將	年齡	軍事	內政	說明
福屋　隆兼	24	2	1	(生死年不詳) 受到石見小豪族小笠原氏的攻擊，臣服於毛利元就。後來，背叛失敗。

山陽地方

美作国

武將	年齡	軍事	內政	說明
原田　貞佐	24	4	1	(?～1586) 宇喜多家臣。被山名氏兼攻擊，城陷。後來退隱，因宇喜多直家的再三邀請，又返回本家。
三浦　貞勝	24	6	2	(?～1565) 美作國的豪族，15世紀興起，臣屬於尼子國。不久，被毛利氏攻城，城陷。

播磨国

武將	年齡	軍事	內政	說明
赤松　正澄	24	3	1	(生死年不詳) 播磨赤松氏是美作赤松宗家的支派，受浦上氏勢力的逼迫而降服。
赤松　政直	24	4	1	(生死年不詳) 早瀨城主。1577年，豐臣秀吉攻打播磨國時，城陷之後下落不明。
赤松　政範	24	3	2	(生死年不詳) 上月城主。浦上勢力衰退後，臣屬於伸展過來的毛利氏。
別所　長勝	24	5	4	(生死年不詳) 別所氏是播磨守護赤松氏的一族。曾經担任地方的守護代持有相當大的勢力。
別所　重宗	24	6	3	(?～1591) 長勝之弟。被豐臣秀吉所降服。領有但馬處一萬五千石。也有參加小田原之役。
黑田　孝高	24	8	13	(1546～1604) 官兵衛。服侍豐臣秀吉，爲一名參謀。是幫助秀吉統一天下的功臣。
淡河　定範	24	4	2	(生死年不詳) 播磨的水勢力，別所氏的部下。背叛織田信長而土地盡失。
別所　長治	19	7	1	(?～1580) 織田信長侵略中國時，担任先鋒。與秀吉反目成仇，後自殺身亡。
黑田　長政	19	8	9	(1568～1623) 官兵衛孝高的兒子。於人質期間，扶養幼小的秀吉。後來成爲筑前52萬石的大大名。

備前国

姓名	年齡	軍事	內政	簡介
花房　正幸	27	8	3	(1524～1605)　歷代都是宇喜多的家臣，擅長弓術，喜好詩歌，是一文武兼備的武將。
長船　貞親	24	4	7	(?～1598)　宇喜多家臣。担任測量土地、修築城堡及城鎮的工作發揮其所長。頗被秀吉所賞識。
岡　利勝	24	5	7	(?～1592)　担任改建城堡、拓寬工程等的內政工作方面頗有功績，對於宇喜多勢力的擴展，也有貢獻。
馬場　職家	24	7	4	(1532～1608)　13歲就開始參加戰爭，十分勇猛。後來，宇喜多直家看上他的英勇，把他網羅至門下。
戸川　秀安	24	6	6	(1533～1592)　宇喜多氏內的最大重臣，從國政至軍務方面，對於幫助主家版圖的擴展，頗有貢獻。
明石　景親	47	6	5	(生死年不詳)　浦上家臣。參加謀反主家的行動，造成浦上氏滅亡的原因。
明石　景季	39	6	2	(生死年不詳)　浦上氏滅亡後，服侍宇喜多氏。受到客人身份的款待，後來也參加了尼子氏之戰。
明石　全登	22	9	4	(生死年不詳)　宇喜多家重臣。主家發生內亂後，世襲重臣大都失寵，因此，由他主持家政。
花房　職之	19	10	2	(1549～1616)　宇喜多家臣。小田原一役，以死罪的覺悟咒罵秀吉爲「貪樂」，反而爲秀吉所激賞。
江原　親次	24	4	2	(?～1598)　宇喜多家臣。毛利方之戰時，曾多次担任守城的工作。在豐臣秀吉出兵朝鮮之時，病死軍中。
明石　景行	19	6	3	(生死年不詳)　全登之子。親子三代皆守護大坂城，夏之陣一役，戰死。
明石　宣行	14	5	2	(?～1615)　景行之子。關原之戰，主家戰敗之後，跟從祖父守護大坂城。

備中国

姓名	年齡	軍事	內政	簡介
石川　久智	24	4	7	(?～1567)　曾任神社的社務代理而擴展地盤，後治理備中半國而成爲一獨立勢力。
清水　宗治	24	7	4	(1537～1582)　備中高松松主。爲織田軍的先鋒，與豐田秀吉大戰，屈於秀吉的水軍，切腹自殺。



備後国

武將	年齢	軍事	内政	說明
杉原　盛重	40	5	7	(?～1581)　山名氏的家臣，主家滅亡後，服侍毛利氏。後來，又改從吉川元春，轉戰各地。

安芸国

武將	年齢	軍事	内政	說明
乃美　宗勝	25	6	6	(1527～1592)　嚴島之役後，從屬小早川隆景。負責指揮水軍，一直担任總管水軍的重責。
国司　元武	24	5	4	(生死年不詳)　父親元相曾任毛利隆元的監護人，之後元就繼承父職。
村上　武吉	24	6	1	(1533～1604)　瀨戸內海的小島持有勢力的伊予水軍將領，在毛利水軍中担任水將一職。
吉川　経安	32	8	3	(?～1574)　以藤原鎌足爲主的名族吉川氏的支派。由毛利一族繼承宗家，後來、從屬毛利氏。
宍戸　隆家	24	6	7	(?～1592)　娶毛利就元的女兒爲妻。一門英將皆與吉川、小早川氏並列名家之級。
吉川　経家	19	8	2	(1547～1581)　毛利方的鳥取城主。受到豐臣秀吉的兵糧大攻，以自殺換取全城3400人的生命。
福原　元俊	19	7	4	(?～1591)　福原氏是毛利一族的支派，是占有宿老首領地位的重臣。1588年時，授豐臣姓給他。

周防国

武將	年齢	軍事	内政	說明
問田　隆盛	25	4	2	(?～1555)　大内家臣。担任石見守護代職務。協助陶晴賢謀反，從服侍大友氏的兒子義長。
吉田　興種	24	5	4	(?～1569)　大内家的服侍大將。協助陶晴賢謀反，逼死大內義隆。後來，被毛利氏所攻，自殺身亡。
杉　隆泰	24	6	3	(生死年不詳)　大内家重臣杉氏的一族。因杉氏與陶晴隆發生爭端而發生謀反時，隆康是站在陶氏一方。
小原　隆言	24	6	4	(生死年不詳)　服侍大内氏，後轉戰各地。之後又服侍毛利氏。

長門国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
内藤　隆春	24	4	6	(1528～1600)　大內家臣，主家滅亡後，依靠姊姊的關係，成爲毛利隆元的家臣。
内藤　隆世	19	6	2	(?～1557)　由於姊姊嫁給陶晴賢，晴賢謀反時，曾從旁協助。後來，毛利氏來攻，自殺身亡。
佐波　隆秀	24	6	1	(生死年不詳)　毛利家臣。石見的小豪族，担任毛利軍的先導，對石見制霸頗有貢獻。

四国地方

讃岐国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
高原　次利	24	2	4	(1532～1619)　讃岐的小豪族，担任豐田秀吉進攻高松的先導。因爲戰功豐偉，領有土地。
羽床　資載	24	3	3	(?～1582)　羽床氏是讃岐的小勢力，被長宗我部氏所攻陷。後來，參加長宗我部氏的四國制霸。

阿波国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
麻植　持光	24	3	2	(?～1553)　忌部神社大宮司。從屬於細川氏，追隨主家抵抗三好氏，失敗後只得亡命四處。
原田　秀兼	24	2	3	(?～1560)　阿波山野上城主。從屬於三好氏，與細川氏大戰，轉戰各地。於河內一役，戰死。
赤沢　宗伝	24	4	1	(?～1582)　赤沢氏是細川氏的重臣，由於和三好一族有姻親關係，而列名其門下，後來、背叛細川氏。
船越　景直	24	5	1	(生死年不詳)　豐臣秀吉的家臣，領有淡路島周邊的土地，擅長弓箭、鐵砲，是一名活躍的名將。

土佐国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
久武　親信	24	7	2	(?～1579)　長宗我部家臣，担任南伊予軍代，轉戰各地。中到敵人的槍彈而死。
江村　親家	24	6	3	(生死年不詳)　土佐的鄉士，從屬於長宗我部氏。於出兵朝鮮之際，立下奇功。
福留　親政	24	10	1	(?～1577)　爲接受長宗我部氏的感謝狀21次的猛將。後在伊予一戰，戰死。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
谷 忠澄	25	5	7	(1534～1600) 曾任土佐神社的神官，服侍長宗我部氏，活躍於外交界。
久武 親直	24	4	6	(生死年不詳) 親信之弟，自兄死後，成伊予軍代轉戰各地，對長宗我部氏的四國制霸，頗有貢獻。
桑名 親勝	24	7	1	(？～1593) 對長宗我部氏的四國制霸，頗有貢獻。於豐田秀吉出兵朝鮮之際，戰死。
桑名 一孝	24	8	2	(？～1593) 担任敗陣時的殿後，成功地撤退了殘兵。

九州地方

豊前国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
長野 種信	14	5	4	(生死年不詳) 投降於豐田秀吉遠征九州之時，後來遷到熊本，從屬於加藤清正的家臣。

豊後国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
一万田 鑑実	31	10	9	(？～1587) 娶大友宗麟的女兒爲妻而成爲重臣。曾在各地多次激戰，在與島津氏作戰時被降伏，切腹自殺。
志賀 鑑隆	28	7	3	(？～1588) 大友家臣。有功於驅逐反大友勢力。於島津軍進攻之時果敢應戰，後兵敗切腹。
木村 鎮秀	29	9	4	(？～1580) 大友一族的出身，做爲義鎮的部下，曾經担任鎮壓謀反的重任，後來受前後夾擊，戰死。
臼杵 鑑続	29	5	12	(？～1561) 服侍宗麟，担任從對外交涉至貿易等的外交大臣，盡力於幅員廣大的內政。
志賀 親度	29	6	6	(？～1587) 大友宗麟時代，担任軍事重責，因和子義統的侍女私通而失寵。
臼杵 鑑速	25	7	10	(1538～1574) 爲義鎮三家老中之一人。主持以大友勢力下的肥前爲中心的內政，努力掌握其小勢力範圍。
朝倉 一玄	24	6	1	(生死年不詳) 担任大友勢力下的城代，與島津軍一戰巧妙運用戰術而守住城池。
高橋 紹雲	19	14	6	(？～1579) 是大友氏一族的支派，担任筑前守護的工作，毛利・秋月氏謀反之際，背叛大友氏。

武將	年齡	軍事	內政	說明
吉良 統栄	19	5	5	(?～1600) 足利吉良氏的支派，並列於大友一族，是大友義統的側近之一，毛管軍政。
立花 宗茂	14	15	2	(1567～1642) 高橋紹運的兒子，是道雪的養子。反抗島津軍的侵略，是豐臣秀吉的大名名將之一。
志賀 親次	19	12	1	(1566～?) 數度擊退島津軍的攻擊，接受過秀吉的感謝狀。晚年，轉領各地。

筑前国

武將	年齡	軍事	內政	說明
問註所 鑑豊	24	5	2	(生死年不詳) 祖先是鎌倉幕府內的一名職員有著稀奇的姓名，服侍大友傘下，轉戰各地。
赤司 資清	24	4	2	(?～1569) 爲大友氏所敗而降服成家臣。參加毛利氏一戰時，戰死。
宗像 氏貞	19	3	5	(?～1586) 歷任宗像神社的大宮司，從屬於大內氏。當時，神社的任務是以武力守護領地。
問註所 統景	19	4	3	(?～1593) 爲與島津勢作戰失敗的太友軍中仍持續奮戰至最後的武將。後來，於出兵朝鮮時，戰死。
原田 信種	14	5	4	(?～1598) 是筑後的一支獨立勢力，爲豐臣秀吉所敗，但保住了領土。於出兵朝鮮中戰死。

筑後国

武將	年齡	軍事	內政	說明
筑紫 広門	19	4	8	(1556～1623) 筑後的豪族。爲豐臣秀吉遠征九州時所降，敗後仍保住1萬8000石領土。

肥前国

武將	年齡	軍事	內政	說明
江副 信英	23	4	9	(?～1556) 是菅原道眞的支派。古時候頗有勢力，後來服侍於龍造寺氏。
宇礼志野 直通	22	6	7	(生死年不詳) 是肥前白石時代領有土地的豪族，由於龍造寺氏的人質事件而淪爲其部屬。
枝吉 種浄	24	3	3	(生死年不詳) 歷代皆是肥前的小勢力，臣屬於強國。1571年歸入龍造寺門下。
百武 賢兼	24	11	2	(?～1584) 龍造寺隆信曾因他的英勇而授姓給他，爲一身經百戰的猛將。

姓名	年齡	軍事	內政	說明
宇札志野 通治	24	8	5	(?～1584) 鍋島家的本宗，是龍造寺爲數很少的世襲家臣。1584年，參加島原一役，戰死。
太田 家豊	24	7	6	(生死年不詳) 建築江戸城，是大田道灌的後代。與武藏國分家而被遷到九州，服侍龍造寺氏。
倉町 信俊	24	6	4	(?～1584) 龍造氏世襲的家臣，因娶隆信的女兒爲妻而列名族中。島原一役，與隆信一同戰死。
有馬 義純	19	8	5	(1550～1571) 肥前的戰國大名，跟龍造氏大戰而敗北，最後割地了事。
円城寺 信胤	24	10	6	(?～1584) 龍造寺家四天王之一，爲一勇將，轉戰各地。跟有馬氏島原一戰時戰死。
有馬 晴信	19	10	7	(1567～1612) 因爲收賄，使得初期的江戸幕府勢力動搖。也是造成岡本大八事件的主要人物。是個虔誠的基督教徒。

肥後国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
犬童 頼安	33	10	5	(1521～1606) 被島津氏的大軍包圍，因而投降。曾跟敵將新納忠元對歌吟唱爲一豪傑。
赤池 長任	27	12	1	(生死年不詳) 吉良家臣。與島津軍大戰猛攻不下，後來因改從爲島津義弘的家臣而脫離險境。
赤星 統家	27	10	1	(1530～1619) 肥後的豪族。與龍造寺氏一役大敗而降服。後因殺害人質問題，改從屬於島津氏，轉戰各地。
阿蘇 惟賢	26	2	3	(生死年不詳) 阿蘇的大宮司。在一族之中，因爭取大宮司職失敗，而亡命薩摩。
深水 頼方	27	5	10	(1531～1590) 爲吉良氏的生死存亡而奔走。發揮了高超的外交手腕。除有連歌的才能也常活用於外交上。
和仁 親実	24	9	2	(?～1587) 肥後的小勢力。迎戰豐臣秀吉旗下的佐佐成政軍並頑強抵抗，後來被其家臣謀殺。

日向国

姓名	年齡	軍事	內政	說明
北郷 時久	31	8	5	(1530～1596) 日向的小豪族、臣屬於島津氏。有功於伊東氏一戰，因而受封。

大隅国

姓名	年齢	軍事	内政	說明
伊地治　重興	27	6	3	(1528～1580)　與肝付氏一起和島津氏對抗，1572年敗北投降。以後、成爲島津軍轉戰各地。
伊地治　重秀	24	5	5	(？～1594)　扮演島津義久外交代理人的角色。參加有平定九州的歷次戰役。
肝付　兼寛	19	6	4	(1558～1590)　與島津氏一族對立。後與父親一起臣屬貴久，做他的客將。

薩摩国

姓名	年齢	軍事	内政	說明
猿渡　信光	24	12	1	(？～1587)　島津家臣，與龍造寺氏奮戰並將其軍摧毀，對於九州統一頗有貢獻。
親納　忠元	25	10	10	(？～1610)　島津一族的支派成爲親信服侍著島津氏。才智兼備，自己曾做爲人質進入敵方，豪勇過人。
山田　有信	24	11	4	(1544～1609)　島津氏家老。活躍於大友氏之戰，後轉戰各地，銳不可當爲一勇將。
穎娃　久虎	19	13	1	(1558～1587)　豐前方面的指揮官，曾擊退敵兵。亦親自入敵陣地内偵察，勇猛過人。
東鄉　重位	24	8	1	(1561～1643)　薩摩示現流的始祖，担任島津家劍術的總指揮。其薩摩魂劍術被留傳後世。

第七章
四海的統一，完全取決於將領
將軍家的忠臣們

清和源氏。

1338年，足利尊氏在六波羅建立了室町幕府。

之後、發生了應仁之亂，造成天下一分爲二。

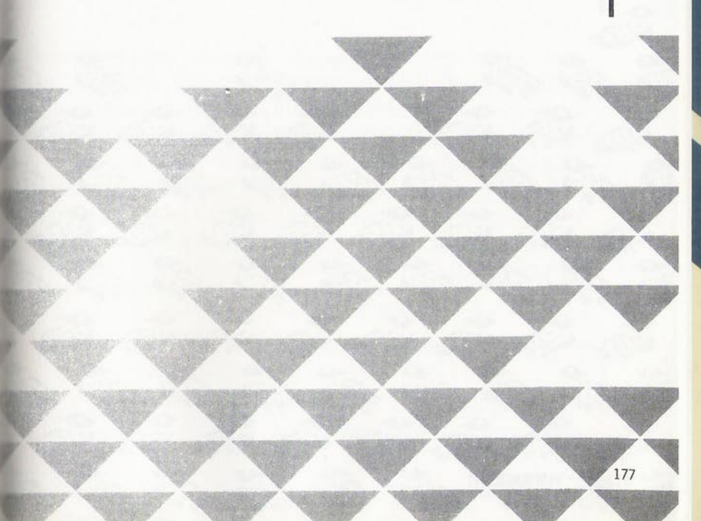
幕府的實權因而喪失。

奉仕於將軍家的武將們、

以限定經由足利將軍拜訪過的大名家登場。

除能與將軍生死與共、

他們也可說是「放浪的武將」。



將軍家的忠臣們

姓名	年齡	軍事	內政	說明
細川　藤孝	27	6	9	(1534～1610)　忠興的父親，担任足利將軍家奉公一職。後服侍足利義晴的兒子。
和田　惟政	29	7	6	(?～1571)　服侍足利義輝，成爲子義昭時代的重臣。因與信長密約結盟，後被三好氏逼死。
明智　光秀	33	10	10	(1528～1582)　臣屬於朝倉氏爲足利義昭的親信，安排織田氏奪取政權，因而成爲信長的家臣。

第八章
事件的種類及其效果

在更新局面會發生種種事件。
而這些事件會對本國的政治、經濟、
及軍事面產生很大的影響。
詳加了解的話可做爲遊戲進行時的戰略參考。
事件的發生是以每個季節的地域或國家爲單位,
同時、在事件後的括弧內、
則記載該事件的單位及季節。
沒有季節記錄的、則是整年都會發生的事件。

1.大雪（地域　冬 春）

大雪只會發生在東北和北陸地區，這是地域性的突發事件。發生的獲然率，在春季時，東北是25%、北陸是50%；而在冬季時，東北是 100 %、北陸是50%。

發生大雪時，會造成道路阻塞。所以，在領土內的一切移動和軍事作戰，是無法實行的。

2.旱魃（地域　夏）

以地域單位來講，日本全國的發生獲然率，只有10%。但是，如果一旦發生時，也會出現複數地域發生的情況。這個突發事件所造成的效果，稻穀的數量（石高和市區的規模，會受其影嚮而降低。雖然住民的感情不會下降。但是如果國家數很少的時候，這便是相當嚴重的突發事件。

3.大雨（地域　夏）

這是屬於旱魃相反的突發事件。基本上造成的損失與旱魃沒兩樣。以地域單位來說，會發生在日本全國，但是，已經發生過旱魃的地方，是不會在此輪回再發生。

4.台風（地域　夏）

這也是已經發生旱魃的地方，此輪回不會再發生。然而，有時在下大雨的地域，此現象仍有可能發生。至於台風，僅會發生在關東、東海、近畿、四國、九州，這五個地方而已。雖然發生的獲然率只有 5 %、但在四國及九州，卻高達10%與15%。爲何九州的獲然率特別高呢？那是因爲「天下統一」在東京分店設計程式，才有此現象，但可不要太過於認眞哦。

台風一旦發生，登上陸地，不僅稻穀的數量(石高)和市鎮的規模會受影嚮而降低，連城堡的防禦能力也會因此而下降。加上不能移動，也無法進行戰鬥，所以，在這個遊戲當中，可說是 5 個壞的突發事件中最糟的一個。如果強風又帶著豪雨，那的確是太不幸了。

5.凶作（地域　秋）

秋季收入約減低20%，而發生的獲然率在東北是25%，其他地方是15%。

6.豐作（地域　秋）

秋季收入約增加20%，而發生的獲然率爲50%。

7.飢饉（國　冬）

如果在正值收成的秋季時，發生凶作，便會有25%的獲然率發生飢饉，連同稻穀的數量(石高)、市鎮的規模、和住民的感情都會降低。

8.山火事（國）

發生的獲然率有10%。一旦發生山火事時，稻穀的數量(石高)會降低10%。

9.大地震（國）

發生的獲然率有10%。發生大地震時，稻穀的數量(石高)、市鎮的規模、與城堡的防禦能力(等級)，各降低10%。

10.疫病（國　此國的隣接國）

發生的獲然率有5%。每一輪回只發生在一國。不過街道相連接的國家，會有50%的獲然率會受到傳染。受疫病傳染的國家，稻穀的數量(石高)、市鎮的規模，與士兵的數目會受到影嚮而降低。

11.武將的謀反（大名家）

必定是具有小大名資格以上的國家才有可能發生。發生的獲然率爲5%。若遇此情形，要立刻對武將的忠誠進行核對。一旦補救失敗時，會選在稻穀量(石高)最高的國家與防禦能力最高的空城堡，成爲一獨立的武將。進行忠誠核對時，如果忠誠值在16以上，會得到100%的成功，而在15以下，失敗的可能性很大。

12.一揆（國）

這也是具有小大名資格以上，以國爲單位才會發生的突發事件。同時，受住民感情的降低其發生的獲然率也愈高。一旦發生時，稻穀的數量(石高)、市鎮的規模、城堡的防禦能力，與國家的威信，都會受影嚮而降低。不過，在沒任何人支配的國家，是不會發生的。

13.一向一揆（國）

由小大名以上資格所支配的三河、尾張、伊勢、越中、加賀、越前、攝津、河內、紀伊等九個國家才會發生。發生的獲然率與一揆相同，住民感情降低的獲然

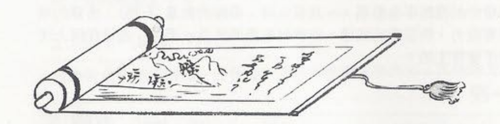
率較高。而這突發事件的特徵，並不光是稻穀的數量(石高)、市鎮的規模、城堡的防禦能力，與住民的感情降低而已。而是會發生出一向一揆的軍勢這一點上（新勢力）。一向一揆的軍勢，最多時，會出現到13規模。全部的一揆軍勢發生時，是不會超過此程度的。但如發生國沒空城時，是不會發生。

14. 南蠻貿易 (國)

南蠻人來時，不但會將市鎮的規模擴大，同時也會對所有的武將各送 100 枝槍做見面禮。雖説如此，但對住民的感情會降低(排外)。坦白説，是件相當棘手的事。除筑後之外，九州全域、河內、周防、長門和土佐，都會發生住民感情降低，而九州和河內的稻穀數量(石高)也會較易降低、土佐將會變成貧窮。在這情形下，這些幾乎成爲徵不到兵的土地。幸好，發生的獲然率是和年代對應的，這可説是不幸中的大幸。此外，在序盤時，此事件是較不可能發生的。

15. 鑛山發現 (國)

這突發事件發生的國家也有所固定，在北陸奥、南陸奥、出羽、常陸、下野、相模、駿河、美濃、甲斐、越後、但馬、因幡、出雲、石見、播磨、美作、備中、備後、長門、伊予、豐前、豐後、筑前、筑後、肥後、薩摩等二十六國發生。雖只是稀少的 1 %發生的可能性，其結果也只有使市鎮的規模上升而已。如果眞達到上限，也許反而會感到空虛。



16. 獨立武將的臣從 (國)

這突發事件只有在小大名或戰國大名的國家才會發生。若支配國在進出國有獨立武將時，便可成為自己的家臣。但是，若總武將數目在47人以下，而且在沒有1人以上的空城時，是絕對不會發生此突發事件。

17. 築城法的改善 (大名家)

這個事件發生於大名家，能使所有的城等級增加1。如果沒有限制連豪族也有的話，那麼將會對大勢造成極大影嚮。假定因維持費而傷腦筋時，那簡直是令人生氣的突發事件。發生的獲然率以全體而言，僅有20%。所以，可説是較難發生。但不知什麼原因，在其他國家卻常會發生。

18. 朝延來的特使 (大名家)

國家威信低落時會發生。並且，會從現有稻穀的數量(石高)和威信來決定官位，並自動地將規定的費用予以消費。可説是從朝廷來的特使，對於有剩餘資金的大名家，強迫推銷官位，像個缺德的推銷員。在序盤時，是件令人不愉快的突發事件。不過隨著任官而來的威信上升，是屬於要達成勝利的大前題。所以，在威信低於13時，就非得完全征服全國，才能獲得勝利。由於很容易被選上，所以最



好要殘留一些石高以來應付。

至於「守護」，屬於幕府的官職，本非朝廷授與的與的官位，而朝廷的官位與這職位同樣有「守」。問題是，武士家的任官必經幕府的上奏才能進行。從這意義來說，朝廷的官位與幕府的官職，均需幕府通過才能進行授與。然而，當時的幕府處於非常混亂的狀態，也因此以極隨便的態度處理之。如十三代將軍義輝被暗殺，十四代義榮無法進入幕府，與十五代義昭成爲流浪之身。所以，諸侯大多採用與朝廷直接接觸的方法。

總石高（萬石）	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800
威信	20	19	18	17	16	15	14

※石高與威信符合此表時，於更新的局面朝廷就會派特使來拜訪。

19. 足利將軍家的一行

這突發事件，原則上，一定在1566年的春天發生。此時，將會對全國的大名家的總武將數目做一由高至低的大名家順位的核對。低於45人以下時，此大名家的威信除會上升 3 級之外，將軍所臣屬的 3 位武將也將會登場。不過，殘餘的石高會減半。所以，對某些狀況而言，可說是不受歡迎的突發事件。但對一開始威信低落的大名家而言，無論如何對能增加威信還是相當有益的。只要有任何機會，就要儘量去求得威信的上升。當全國的諸侯沒缺額時，是不會發生這種突發事件。

這時，隨之登場的三名武將，其能力並非特別強。只有明智光秀是稍具有水準的，其他的細川藤孝及和田維政大致馬馬虎虎。坦白說，這是可有可無的，所以，別抱太大的希望。

20. 武將的死亡、隱居

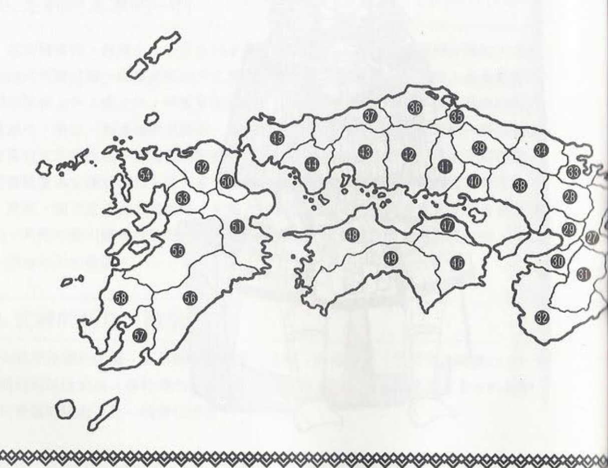
大名家所屬的武將，其年齡高達50歲以上時，將會病死，至於到達75歲以上，隱居的可能性更高。這種獲然率會隨著年齡而增高。病死和隱居並沒多大的差別，只是屬於訊息上的一種變化而已。

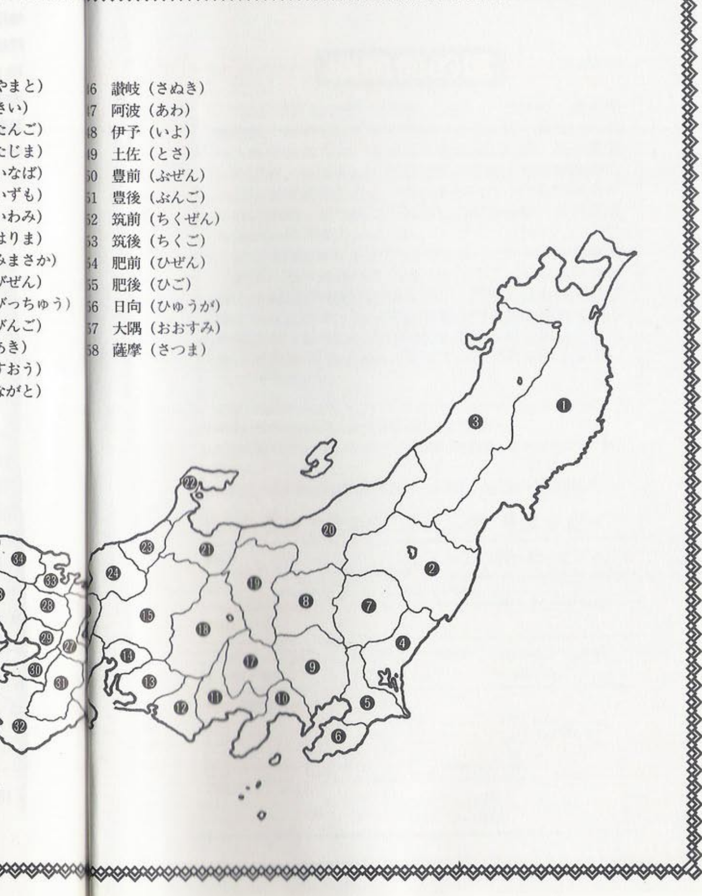
武將病死，或者隱居之後，他的繼承者會隨之登場。其姓、俸祿、士兵數目、槍砲數目，直接由繼承者繼承。關於年齡、忠誠，則由亂數決定。而名定由全武將的資料(當主和其繼承者除外)，經亂數選擇。這時，被選定名定的武將，其資料，包括軍事和內政的情況，會直接呈現在畫面上。例如：齋藤道三病死，繼承者秀吉登場。此時，齋藤道三的軍事與內政會複製於木下秀吉的資料中。所以，若要調查姓名及能力的話，從他家武將死亡及繼承者的訊息，可推測其能力。例如，隣國的無能武將，會立刻進行挖角，以得到優秀的繼承者。



◉『天下統一』国名一覧◉

1 北陸奥（きたむつ）
2 南陸奥（みなみむつ）
3 出羽（でわ）
4 常陸（ひたち）
5 下総（しもうさ）
6 上総（かずさ）
7 下野（しもつけ）
8 上野（こうづけ）
9 武蔵（むさし）
10 相模（さがみ）
11 駿河（するが）
12 遠江（とおとうみ）
13 三河（みかわ）
14 尾張（おわり）
15 美濃（みの）
16 伊勢（いせ）
17 甲斐（かい）
18 南信濃（みなみしなの）
19 北信濃（きたしなの）
20 越後（えちご）
21 越中（えっちゅう）
22 能登（のと）
23 加賀（かが）
24 越前（えちぜん）
25 北近江（きたおうみ）
26 南近江（みなみおうみ）
27 山城（やましろ）
28 丹波（たんば）
29 摂津（せっつ）
30 河内（かわち）
31 大和（やまと）
32 紀伊（きい）
33 丹後（たんご）
34 但馬（たじま）
35 因幡（いなば）
36 出雲（いずも）
37 石見（いわみ）
38 播磨（はりま）
39 美作（みまさか）
40 備前（びぜん）
41 備中（びっちゅう）
42 備後（びんご）
43 安芸（あき）
44 周防（すおう）
45 長門（ながと）




讃岐（さぬき）
阿波（あわ）
伊予（いよ）
土佐（とさ）
豊前（ぶぜん）
豊後（ぶんご）
筑前（ちくぜん）
筑後（ちくご）
肥前（ひぜん）
肥後（ひご）
日向（ひゅうが）
大隅（おおすみ）
薩摩（さつま）

編輯部的信

「到底模擬遊戲那一點吸引人呢？」，也許有人直接反應的說，就是可以按自己思路的方式去玩，其攻略法是別人所無法雷同的。這也許是最粗淺的說法，但也是最為貼切的，能夠從自己苦心經營的局面，在瞬息萬變的情況中獲致最後的勝利，即使重新開始也仍會有著全然不同的發展，維持著可一玩再玩的新鮮感覺。這就是模擬遊戲的最大媚力。

提到模擬遊戲中的歷史戰爭遊戲，也許有人會皺眉頭，對那冗長的理論及操作直呼消化不了。但它只不過是進入全新世界殿堂前的陣痛吧了！許多的遊戲大都是依據史實來進行的，根據這個緣故你可先藉由閱讀相關的背景資料、故事題材來瞭解整個遊戲大綱，那麼不但前慮一掃而空樂趣也加倍。希望你也能透過本書，享受一全新領域的世界。

如果能把感想告訴我們，我們編輯部必將全力以赴。
由於您的協力合作，將以不定時的抽獎贈微薄謝禮，來信請附本卡，請踴躍參與。
本編輯部，今後對遊樂器的故事題材，會不斷的推出新，敬請期盼！

地址：新店市中正路217號三樓 華泰書店 收

●名字　　　　　男・女　　　歲

TEL

●住址

1. 小學（　年級）　2. 中學（　年級）　3. 高中（　年級）
4. 大學・專科　5. 社會人　6. 其他（　　）

●家中之電視遊樂器主機為一（可多選）

☐ 任天堂　☐ PC ENGINE　☐ SEGA 5代　☐ MSX 2+ or TURBO R
☐ 遊戲小子 GAME BOY　☐ GAME GEAR　☐ 超級任天堂　其他

●購買之日期、商店名

年　月　日　　縣 市 鎮　　店

請將此卡沿此線切下，謝謝！

請在框中，寫入最能符合你的答案之號碼，及回答。

1.購買本書的動機是？

1. 欲瞭解故事內容　2. 欲看迷宮地圖　3. 有珍藏價值　4. 以上皆是或其他

2.是否贊成數種攻略合併出版？

1. 贊成　2. 隨便　3. 不喜歡　4. 視遊戲而言

3.對本書的製作、校對、印刷感想為？

1. 很滿意　2. 滿意　3. 普通　4. 不滿意　5. 非常不滿意

4.對本書的綜合評價是？

1. 很滿意　2. 滿意　3. 普通　4. 不滿意　5. 非常不滿意

5.你比較喜歡的遊戲類型？

ACT：動作	AVG：冒險	SPG：運動
RPG：角色扮演	STG：射擊	PZG：猜謎
A RPG：動作RPG	SLG：模擬	ETC：其他

主要		次要	

6.請例舉本書有趣的地方或錯誤的地方：

7.您對本書或本社的感想及建言：

8.最期待出版之攻略本的遊戲？(可多填數種)

註：若您略諳日文，且有強烈興趣，歡迎投入我們的行列中，來信請附履歷及有關遊戲心得。

〈華鍵電視遊樂器叢書系列〉

歷史・戰略 操作指導必勝本



諸神紀事、雷莎出擊、爆破精靈（完全攻略）

2篇以神為主體的超級任天堂S・L・G。指引神的臣民方針，以正義之槌降伏惡魔的信徒吧!!

定價二四〇元



光明與黑暗、聖騎士戰記（完全攻略）

幻想要素和攻略要素的結合體!!是一可享受細緻戰術的樂趣的新型態綜合模擬遊戲。

定價二六〇元



三國志Ⅱ、維新風雲（指導手册）

廣受大衆喜愛的歷史模擬遊戲，劉備的魅力或是坂本龍馬的說服力，你是否能發揮的淋漓盡致呢？

定價三〇〇元



水滸傳天命之誓（完全攻略本）

你將要率領這些可愛的梁山泊好漢們，在中國境內活動，擊敗攏斷國政的奸臣高俅!!

定價一七〇元



超級大戰略

網羅當今兵器，向您作最大的戰術挑戰!!豐富的部隊解說及戰略地圖短評，為一不可欠缺的工具書。

定價三〇〇元



三國志 NAMCOT版

為了要統一戰禍之中國大陸，一切要予以了解。想在戰爭中得勝嗎？勝利的秘招就寫在本書上。

定價一三〇元



近期出版

前進大戰略—德意志閃電作戰（10月發售預定）

天下統一・亂世霸者（11月底發售預定）

GUIDE BOOK

天下統一
亂世的霸者

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出 版 者：華鍵出版社
發 行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編 譯：本社編輯部
總 經 銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八－七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A－1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電 話：三一三二五五一六
每本定價二〇〇元



SIMULATION GAME

天下統一

HANDBOOK

『天下統一』亂世的霸者!!

■對應機種一覧
此『天下統一』攻略本可對應以下各機種
SEGA遊樂器/PC-9801/X68000

定價 200 元

SL010-11-91200-1 LHP B01(C) PA192